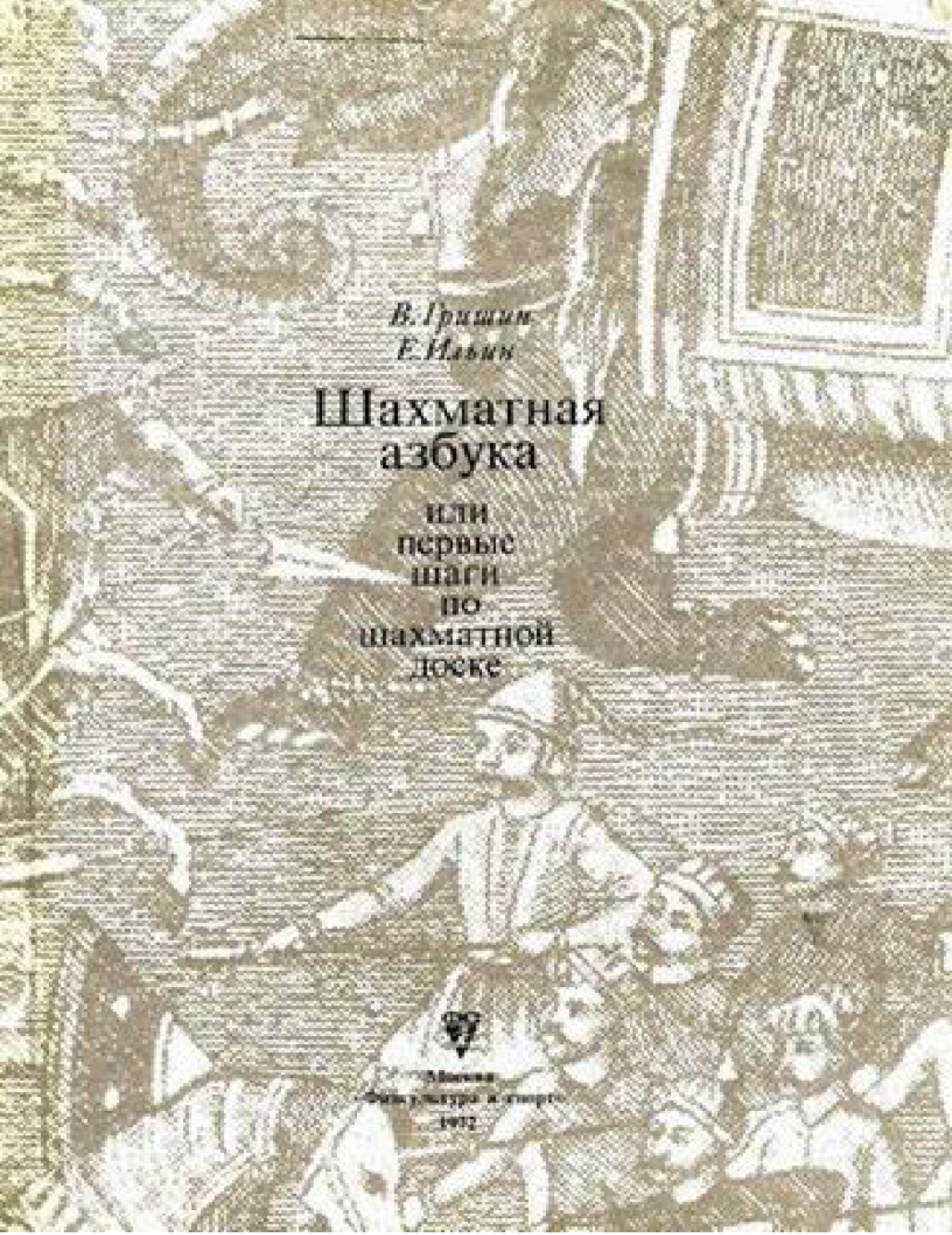


В. Гришин
Е. Ильин

Шахматная азбука

или первые шаги по шахматной доске

Москва
«Физкультура и спорт»
1972

SHOUT
SHARE
IT

- Шахматная азбука или первые шаги по шахматной доске
  -
  - От издательства
  - Предисловие для родителей
  - Деревянная война
  - Скоро сказка сказывается
  - Поле боя
  - Только вперед!
  - Кого в угол поставили ?
  - Скакуны
  - Легкие слоны
  - Самый сильный
  - Берегись, Ваше Величество!
  - Тронул — ходи!
  - Чья победа? Ничья!
  - Не числом, а умением
  - Король в поход собрался
  - Пусть все ребята узнают
  - Приложение

Шахматная азбука или первые шаги по шахматной доске

Если вашему ребенку 5–7 лет и вы хотите чтобы он научился играть в шахматы, вам поможет необычная книжка. Ну, а если вы сами не очень сильны в древней игре, то книжка поможет и вам.

Авторы постарались изложить правила шахмат в занимательной форме, чтобы учиться не было скучно. Вместе с ними издательство надеется, что книга будет полезна и детям и родителям.

Владимир Григорьевич Гришин
Евгений Ильич Ильин
Худ. А. Борисов
Москва, «Физкультура и спорт» 1972

От издательства

Эта книжка — эксперимент. Первая в таком роде попытка научить игре в шахматы пяти-семилетних детей.

Нужно ли учить таких малышей труднейшей из игр?

Не рано ли?

Не вредно ли?

Конечно, папы и мамы зададут себе эти вопросы. И только они сами, хорошо знающие своего ребенка, его склонности и возможности, смогут на них ответить. Но мы уверены: осторожно дозированное и бережно направляемое увлечение малыша шахматами ничего, кроме пользы, принести не может.

В чем же может выразиться польза от ранних занятий шахматами? Как известно, ребенок — существо крайне непоседливое и нетерпеливое. А между тем для многих даже детских дел необходимо умение сосредоточиваться, последовательно добиваться результата. Да и усидчивость — свойство, для маленького непоседы отнюдь не лишнее. Прививать эти качества мерами внушения и принуждения — задача трудная и неблагодарная. И тут на помощь родителям и воспитателям могут, как нам представляется, прийти шахматы.

По форме шахматы — игра. Фигуры забавны, даже похожи на привычные игрушки (особенно кони!). Правила не сложны, если не превращать их в скучную науку, а знакомить с ними в ходе живого общения, превращая, как это старались сделать авторы, в игру сам процесс обучения. Знакомство со своеобразным миром шахмат поможет подготовить разум ребенка к восприятию абстрактных логических категорий. Можно предположить, что игра в шахматы в какой-то степени разовьет пространственное воображение и память. И уж не приходится сомневаться, что увлеченный «боем» ребенок сумеет заставить себя усидеть на месте, постарается сосредоточить свое внимание на событиях, происходящих на клетчатой доске. При этом взрослые должны следить, чтобы увлечение шахматами не шло за счет пребывания на воздухе, не уводило ребенка от шумных, веселых игр и забав, свойственных его возрасту.

Авторы отнюдь не стремятся сделать из своих маленьких читателей больших шахматистов. Они хотят способствовать их разностороннему развитию, расширить круг представлений, познакомить с интересной игрой. Кстати, несколько слов об авторах.

Владимир Григорьевич Гришин опытный педагог, методист Министерства просвещения РСФСР. В течение нескольких лет он

преподает шахматы и некоторые другие спортивные игры в детском саду. Разумеется, его опыт и наблюдения нашли отражение в этой книжке.

Евгений Ильич Ильин опытный литератор. Он много пишет о спорте, и в частности о шахматах. Выбор темы не случаен — Евгений Ильич кандидат в мастера по шахматам.

Работа над этой книгой представляется логическим продолжением педагогических и литературных исканий обоих авторов.

Итак, сделана попытка открыть маленькому человеку дверь в новую, незнакомую дотоле область познания. Удачна ли эта попытка? Захотелось ли вашему ребенку углубиться в страну шахмат?

Справились ли авторы с ролью проводников, сумели ли соразмерить свои шаги с шажками малыша? Иначе говоря, доступно ли ребенку это «путешествие», интересно ли?

Да и ваша роль не совсем обычна. Руководя путешествием малыша по стране шахмат, вы станете как бы соавтором «Азбуки», потому что вам, вероятно, придется кое в чем ее изменять и дополнять.

Всякий эксперимент нуждается в практической проверке. В данном случае вы, товарищи родители, оказываетесь в роли своего рода «приемной комиссии». Только от вас издательство и авторы смогут узнать о результатах поставленного опыта и о вашей роли в нем. Поэтому убедительная просьба: напишите нам, помогла ли эта книжка научить игре мудрецов вашего сына или дочку, что здесь удачно, а что следует изменить или доработать, нужно ли продолжать выпуск таких книжек.

Наш адрес: Москва, К-6, Каляевская ул., д. 27. Издательство «Физкультура и спорт».

Предисловие для родителей

Шахматы — одна из древнейших игр, дошедшая до нас из глубины веков. И в то же время шахматы — самая современная игра, привлекающая все большее число сторонников во всем мире. Неисчерпаемость шахмат, глубина их содержания, сочетание строгой логичности и неограниченных возможностей для проявления инициативы и фантазии делают шахматы частью общечеловеческой культуры. «Игра мудрецов», «гимнастика ума» — эти и другие подобные определения отражают серьезное, уважительное отношение многих людей к замечательной игре. В некоторых странах шахматы стали обязательным школьным предметом. Проводятся такие эксперименты и у нас.

В нашей стране существует множество шахматных кружков и секций при Дворцах пионеров, Домах пионеров и школьников, Домах культуры, школах и домоуправлениях. Но все они рассчитаны на ребят среднего и старшего школьного возраста. Однако интерес к шахматам, желание научиться играть появляется и у многих малышей 5—7 лет. Чтобы помочь младшим ребятам познакомиться с интересной игрой, сделать первые шаги по клетчатой доске, мы и предпринимаем это издание.

В «Шахматной азбуке» авторы сделали попытку в доходчивой форме рассказать о шахматных фигурах, их свойствах и особенностях, об основных правилах игры и некоторых ее принципах.

Обычно первые книжки малышам читают родители, не должна быть исключением и эта. В вас, уважаемые мамы и папы, авторы видят своих помощников в попытке приобщить заинтересовавшихся шахматами дошколят к азам интересной игры. Если вы сами играете в шахматы, то предлагаемые примеры можете варьировать и разнообразить. Если же вам раньше не случалось садиться за доску, книжка и для вас явится путеводителем по шахматной стране, и кто знает, может быть, увлеченность вашего ребенка передастся и вам.

Читая ребенку «Шахматную азбуку», не торопитесь, не «проходите» больше одной главки в неделю. Больше внимания уделяйте игровому принципу обучения. Следите за диаграммами — их указывают цветные значки.

Если ваш ребенок уже умеет читать и захочет проявить самостоятельность и в данном случае, — разрешите ему читать «Шахматную азбуку», но введите при этом разумную дозировку, так как материал нелегкий, и большие «порции» только утомят

малыша, затруднят усвоение.

Некоторые наиболее сложные правила игры авторы решили опустить. Это правило о взятии на проходе и о запрещении рокировки через битое поле. На первых порах можно этими правилами пренебречь. А когда понадобится, вы, товарищи родители, сможете уладить споры, изучив эти правила — они изложены в конце книжки.

Деревянная война

Васе подарили шахматы. Гладкие, пахнущие лаком фигурки лежали в клетчатой, будто кепка клоуна Олега Попова, деревянной коробке. Были тут коняшки, башенки и какие-то напоминавшие человечков куколки без лиц и без рук. Васе понравились забавные фигурки, но, что с ними делать, он не знал. И папа с мамой не могли ему помочь, потому что тоже не умели играть в шахматы.

Скоро большая деревянная коробка стала Васе мешать, и он засунул ее под диван. Засунул и забыл — и о коробке, и о лежащих в ней коняшках, башенках и похожих на человечков куколках.

Однажды пришел к Васе Сережа, закадычный Васин друг. Ребята стали играть в хоккей — разноцветными пластмассовыми клюшками гоняли по полу пластмассовую шайбу. Юркая шайба то и дело залетала под стол или под шкаф, и ребята по очереди ложились на живот и шарили клюшкой под мебелью, стараясь выбросить шайбу на середину «площадки».

Раз шайба залетела под диван, и Сережа полез за ней. Но вместо шайбы он вытащил покрывшуюся пылью деревянную коробку.

— Так это же шахматы! — обрадовался Сережа, забыв о затерявшейся пластмассовой шайбе. — Давай в них играть!

— Я не умею… — засмущался Вася и покраснел.

— Что тут уметь! Будем играть в войну.

Сережа открыл коробку и высыпал на стол светлые и темные фигурки.

— У меня будут желтые солдаты, у тебя — черные. Расставляй свое войско, — командовал Сережа, выбирая светлые фигурки. Он ставил их одну к другой на краю стола, и вскоре там образовалась длинная цепочка светлых фигур — целая деревянная армия. Сережа помог Васе поставить черное войско на другом конце стола и достал из кармана красноватый ластик.

— Стрелять будем по очереди. Вот так.

Сережа положил ластик перед своим войском, а потом сильным щелчком послал его вперед. Резиновый снаряд пролетел через весь стол и сшиб двух черных воинов. Вася хотел поднять своих солдат, но Сережа сказал, что они убиты и встать не могут. Тогда Вася положил ластик на стол, старательно согнул средний палец и что есть мочи щелкнул по резинке. Но ни один вражеский солдат не упал — снаряд пролетел слишком высоко.

Следующий выстрел был удачнее — на пол свалился белый

кавалерист. Но в Васином отряде потери были больше, потому что Сережа не промахивался.

— Не бойся — научишься, — подбадривал друга Сережа. Но Вася не радовался своим успехам — ему было жалко аккуратных, поблескивавших на солнце воинов, которые разлетались в разные стороны после каждого удачного выстрела.

Деревянная игра была в разгаре, когда пришел сосед Вадик. Вадик был на целых два года старше Васи и Сережи. Ему уже исполнилось семь лет, и все знали, что осенью Вадик пойдет в школу.

— Что вы тут делаете? — спросил Вадик, глядя на разбросанные по полу светлые и темные фигурки.

— Не видишь, что ли,— играем в шахматы… — ответил Сережа.

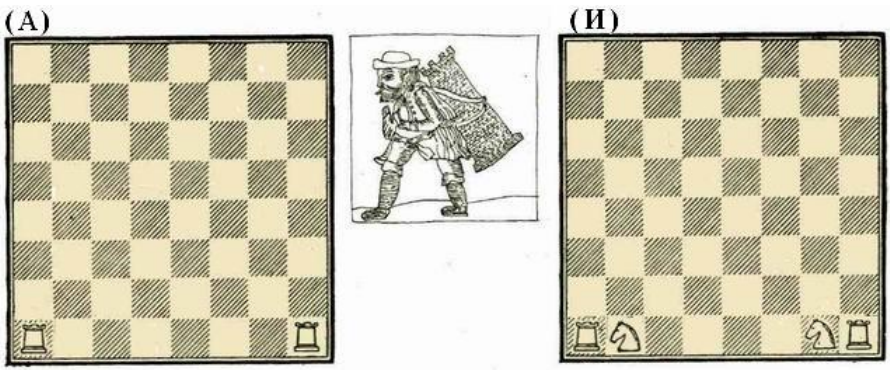
— Да, играем в шахматы, разве ты не видишь? — подтвердил Вася.

— Кто же так играет в шахматы? — возмутился Вадик. — Вы же сшибаете фигуры без разбора, вам все равно что пешка, что ферзь!

Вася с беспокойством посмотрел на Сережу. Сережа придумал эту игру, и теперь он должен был доказать Вадику, что они играют правильно.

— Как хотим, так и играем, — нахмурился Сережа. — У нас тут война. Вот моя армия, вот Васина, кто больше убьет чужих солдат, тот победит.

— Ну и армия! — рассмеялся Вадик. — Стоят на месте и ждут, пока их посшибают ластиком! В шахматной армии есть и пехота, и конница, и пушки, и командиры — и все ходят по-разному.



— Куда ходят? — удивился Вася.

— Так и ходят — по доске, а не по столу. И еще они ходят по правилам — кому как положено…

Вадик взял коробку от шахмат и разложил ее на столе.

Получился большой квадрат, состоящий из маленьких светлых и темных квадратиков. Вадик отобрал две светлые, **(А)** похожие на башенки фигуры и поставил их по углам с одной стороны доски.

(И)— Это ладьи, они должны стоять по углам. А это кони, их место рядом с ладьями.

Потом Вадик взял две островерхие фигуры и назвал их слонами.

Сережа засмеялся.

— Какие же это слоны! У слонов хобот и уши большие.

— И все равно, — сказал Вадик, — в шахматах эти фигурки называются слонами. Так папа говорит.

А Вася не стал спорить, хотя он тоже думал, что это не слоны. Но ему очень хотелось поскорее узнать, как еще можно играть в шахматы.

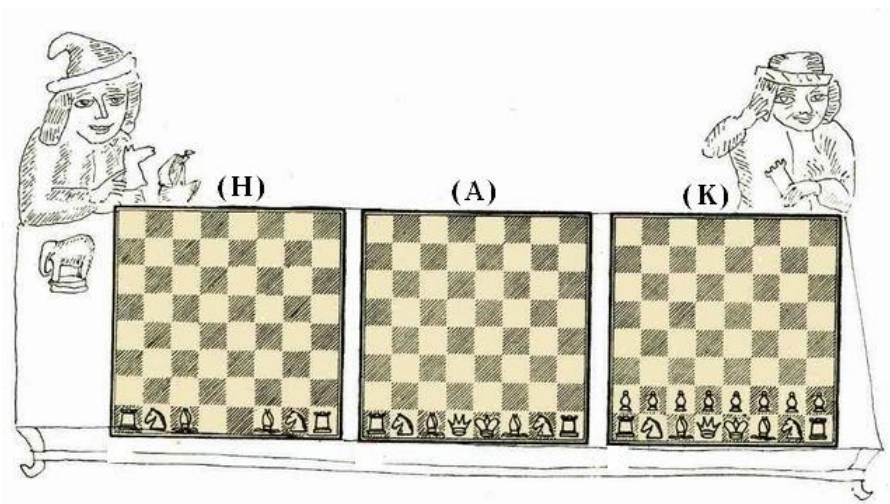
(Н) Вадик поставил каждого слона рядом с каждым конем, а в середине остались две свободные клетки. Потом он выбрал из валявшихся в беспорядке шахмат две самые высокие светлые фигуры. Одну из них, с остроконечным черным набалдашником, Вадик назвал королем, и это было понятно — королями в сказках называли самых главных. Другую фигуру он назвал ферзем, и это было непонятно.

— Какой ферзь? — спросил Вася.

— Ну, понимаешь, это вроде генерала или маршала. Сильная такая фигура. А в шахматной армии называется ферзь.

— Ну, ладно, — нехотя согласился Вася.

— Значит, вот король, а вот ферзь, — продолжал Вадик. Короля он поставил на черную клетку, а ферзя на белую.



Теперь весь первый ряд доски был заполнен. В стороне остались самые маленькие **(А)** светлые фигурки, они были все

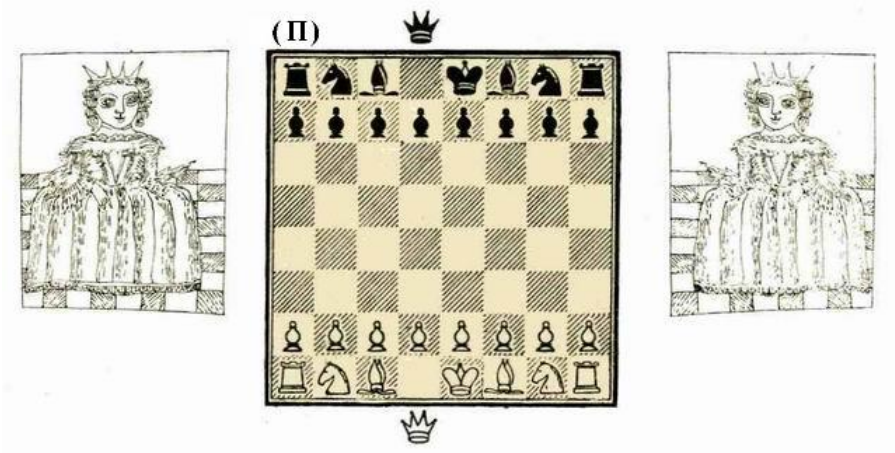
одинаковые.

— Это пешки, — пояснил Вадик и расставил маленькие фигурки во втором ряду **(К)** доски, перед более крупными фигурами.

— Вот как должно стоять шахматное войско! А вы так же расставьте черную армию.

Вася и Сережа выстроили черные фигуры, как Вадик белые — по углам ладьи, рядом с ладьями кони, потом слоны. Только главные фигуры не знали куда ставить — то ли короля справа, ферзя слева, то ли наоборот. Вадик помог.

— Белый ферзь, — сказал он, — должен стоять на белой клетке, а черный — **(П)** на черной.



— Не белый ферзь, а желтый, — поправил его Сережа. Он любил поспорить, а светлые фигурки действительно были желтыми.

— Нет белый, — упрямо мотнул головой Вадик. — Это потому, что так вся шахматная армия называется — белые и черные. Как бы их ни раскрасили — все равно!

Когда ребята расставили по местам все фигуры и все пешки, Сережа спросил:

— Чем их теперь сшибать?

— Тебе бы только сшибать! — рассердился Вадик. — Они сами друг друга будут сбивать, как в настоящем бою.

Васе не терпелось поскорей начать игру, и он об этом сказал. Но Вадик только рассмеялся.

— Как же ты будешь играть, если не знаешь правил?

В это время пришла мама Вадика и увела его ужинать. Вася с Сережей смотрели на расставленные шахматы и не знали, что с ними делать.

Один к одному, один к одному — в каком-то удивительном

порядке замерли маленькие воины. Лак на них мерцал, как старинные латы. Фигурки, только что разлетавшиеся во все концы комнаты, теперь, казалось, готовились к очень серьезному делу. Стояли они уже не как попало, а в четком и немного таинственном строю. Вот-вот прозвучит команда и рассыплется четкий строй. Как это произойдет? Что будут делать маленькие воины на клетчатом поле боя?

В этот вечер Вася долго ворочался в постели. А когда он наконец уснул, перед ним развернулось настоящее шахматное сражение. Но как ни старался Вася получше разглядеть, кто с кем бьется, у него ничего не получалось. На поле боя был сплошной круговорот, и разобраться в нем Вася не мог — ведь он еще не знал, как должны себя вести шахматные фигурки.

Сережа тоже вспоминал застывшие перед боем красивые шахматные армии, и ему уже не хотелось сбивать их ластиком.

Скоро сказка сказывается

Назавтра Вася с Сережей гуляли во дворе. Вместе с другими ребятами они катались с горки, бросали друг в друга снежки. На утоптанном, скользком снегу можно было играть в хоккей почти по-настоящему — не так, как в заставленной комнате. И шайбу кто-то принес настоящую — резиновую. Только вот клюшки оказались не у всех — некоторые играли палками. И на ногах у ребят не сверкали быстрые коньки. В общем, до взрослых хоккеистов, которых показывают по телевизору, было еще далеко. Но все равно, играть в хоккей очень интересно! Вася и Сережа были самыми маленькими, и их поставили в воротах. Сережа сначала не соглашался — ему хотелось самому забивать шайбу. Но со старшими ребятами не очень-то поспоришь. Пришлось Сереже занять место между двумя кирпичами и отчаянно бросаться на летящую шайбу. По другую сторону площадки между такими же кирпичами стоял Вася. Он переминался с ноги на ногу и все время вертел головой, чтобы не упустить из виду метавшуюся по площадке шайбу. Несколько раз шайба пролетала над Васиной головой так высоко, что он, даже подпрыгнув, не смог ее достать. Тогда он говорил, что шайба прошла над воротами и гола нет. И ребята с ним не спорили. Не спорили они даже тогда, когда резиновый снаряд пролетел не очень высоко над воротами,— понимали, что вратарь Вася ростом не велик. Но если он пропускал шайбу внизу, ее тут же засчитывали. Особенно обидно было, когда черный кружок проскальзывал между ног — ребята смотрели на Васю укоризненно, и у него от досады на глаза навертывались слезы.

Но зато когда Васе удавалось отбить шайбу ногой или прижать ее ко льду своими толстыми варежками, старшие ребята одобрительно похлопывали его клюшками — так же, как хоккеисты сборной страны похлопывают своего стража ворот.

Потом все ребята принялись лепить снежную бабу. Сережа легонько толкнул Васю и, когда тот обернулся, вполголоса предложил:

— А мы давай будем лепить шахматы…

Вася с Сережей отошли в сторонку. Отошли и задумались — кого же им лепить?

— Тебе какая фигура больше всех нравится? — спросил Сережа.

— А тебе?

— Мне конь — он самый красивый!

— А мне пешка, — нерешительно проговорил Вася. — Она

самая маленькая…

Друзья взялись за дело. Сережа быстро слепил подставку, над ней поднялась шея шахматного коня. А вот морда вышла очень уж короткой. Попробовал Сережа сделать ее подлинней, но снег не держался — обваливался.

А у Васи пешка получилась ладная, с крепкой круглой головой, которая блестела, как лакированная.

Посмотрел Сережа на Васину пешку, потом на своего коня и вдруг сказал:

— А конь все равно сильнее пешки!..

Васе показалось, что его пешка не хуже Сережиного коня, и он ответил неопределенно :

— Еще неизвестно…

— Еще как известно! — насупился Сережа. Он стоял рядом с Васей и скатывал в руках снежок.

— Еще как известно! — повторил Сережа и запустил снежком в снежную пешку. Снежок попал пешке в голову, и на круглой пешкиной голове выросла рассыпчатая снежная шишка. Это раззадорило Сережу, и он слепил более увесистый снаряд. После второго «выстрела» круглая голова пешки сдвинулась с места и лишь чудом удержалась на толстой снежной шее.

Васе стало обидно за своего шахматного снеговика, и он тоже слепил снежок. Бап — и короткая морда Сережиного коня стала еще короче.

— Ах, ты так? — пошел на Васю Сергей.

— А ты как? — не уступал Вася.

Ребята сошлись почти вплотную и начали друг друга отталкивать.

— Э, друзья, это не по правилам! — раздался строгий взрослый голос. Вася и Сережа увидели рядом с собой Вадика, а над Вадиком и над всей площадкой возвышался отец Вадика — Леонид Иванович, или дядя Леня, как звали его ребята во дворе.

— Что это вы — начали с шахматных фигур, а дошли чуть не до драки?— сердито говорил дядя Леня. — В шахматы сражаются головой, а не руками.

— И не снежками… — вставил Вадик. Он был очень рассудительный мальчик и не упускал случая это доказать.

— А дома они шахматы сшибали ластиком, — пояснил Вадик отцу.

— Ну, ты уж не выдавай ребят, — улыбнулся дядя Леня. — А то они и так покраснели…

И правда, хотя Сережа с Васей уже перестали наскакивать друг на друга, лица их все еще были красными, а глаза блестели. Вадик важно заявил:

— Ничего, я их научу играть как следует…

— Ты? — удивился дядя Леня.—Ты еще сам толком играть не умеешь…

— Нет умею! — начал горячиться Вадик. Ему не хотелось терять свой шахматный авторитет.

— Ну, я знаю, как ты умеешь, — чуть заметно улыбнулся отец Вадика. — Давайте лучше вместе будем учиться играть в шахматы. Приходите, ребята, к нам, когда нагуляетесь.

…Нагулялись ребята быстро. Раскрасневшиеся и взъерошенные, появились они в дверях квартиры, где жил Вадик. У Вадика был свой угол для игрушек и книжек, и там на маленьком столике стояли расставленные шахматы. Но дядя Леня пригласил Васю и Сережу к большому столу. А сыну сказал:

— Неси сюда своих солдат.

Вадик поднял раскрытую доску с расставленными на ней фигурами и двинулся к большому столу. Но по дороге он засмотрелся на Васю, который пытался пригладить свои торчащие торчком рыжие волосы. Доска в руках Вадика немного наклонилась, и шахматы посыпались на пол.

— Эх ты, нескладеша, — нахмурился было дядя Леня. — Ну да ладно, пускай теперь ребята сами расставляют — посмотрим, чему ты их научил.

Мальчики начали быстро ставить на доску фигуры, как им вчера показывал Вадик, но дядя Леня остановил их.

— Стоп, стоп! Неправильно! Доску не так поставили. Запомните: от каждого из игроков слева в углу должна быть черная клетка. Так, теперь верно…

Папа Вадика вдруг задумался, а потом спросил:

— Хотите, ребята, я вам про шахматы сказку расскажу?

Ребята, конечно, обрадовались. Кто же откажется слушать сказку о шахматах! А деревянные фигурки застыли на доске и, казалось, тоже приготовились слушать рассказ дяди Лени.

«… В давние-стародавние времена, в дальней-предальней стране жил-был Король.

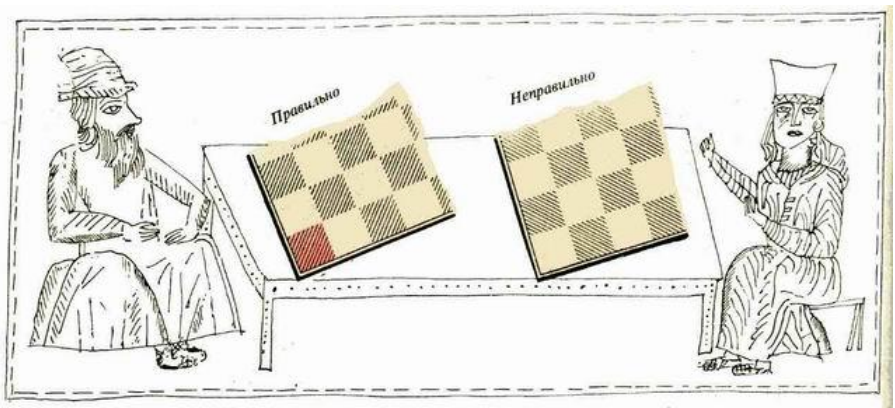
Он не был ни добрым, ни справедливым, ни умным. И, наверное, поэтому часто воевал с соседями, стараясь захватить у них поля, сады, города. И вот однажды задумал Король новый поход за чужими богатствами, да не знал — будет ему удача или нет. Для верности решил спросить совета у самого старого и самого мудрого человека в королевстве. Привели во дворец белобородого старика, и обратился к нему Король:

— Слушай, старец: задумал я идти войной на соседей. Скажи, будет ли мне удача? Докажу ли, что я умней и сильней других правителей? Разобью ли неприятельские армии? Завоюю ли

новые страны?

Подумал мудрец и ответил так:

— Не торопись, о владыка! Прежде чем затевать большую войну, выиграй маленькую. Прежде чем бросить в бой свои несметные полки, научись управлять игрушечным войском. Прежде чем пытаться захватить обширные страны, овладей крошечным королевством…



— Что ты мелешь, старик? — рассердился Король. — Какая маленькая война? Что за игрушечное войско? Где это крошечное королевство?

— Вот оно, могучий Король, — спокойно ответил старец и, вынув из мешка клетчатый деревянный квадрат, положил его перед троном.

— Что это за королевство? — еле сдерживая гнев, воскликнул Король.—Тут и шагу сделать нельзя!

— Прости, меня, владыка, но ты не прав. Посмотри, сколько здесь путей-дорог — и прямо, и наискосок, и вперед, и назад! А вот и армия, командуя которой ты можешь проявить себя.

Тут старик высыпал из мешка множество странных фигурок.

— Присмотрись к этим деревянным фигуркам, о владыка! Они все время воюют, наступают, отступают, устраивают засады, переживают чудесные приключения. Но они деревянные, поэтому тут никогда не льется кровь, не рушатся дома, не плачут сироты. Вот где бывают удачные войны! Научись побеждать в этой бескровной войне, и слава о твоей мудрости дойдет до самых отдаленных уголков земли.

Королю очень хотелось прославиться на весь свет, и он стал учиться играть в шахматы — так называл старик свою замечательную игру.

— Это настоящая королевская игра, — важно говорил Король, когда ему удавалось одерживать победы. А когда проигрывал, он сердился и швырял шахматы на пол.

Такое грубое обращение показалось обидным маленьким деревянным воинам, и они стали мстить своему капризному хозяину: в самый важный момент сражения то одна, то другая фигура переставала слушаться полководца и начинала ходить куда заблагорассудится, вовсе не считаясь с интересами всей армии. И тогда Король терпел поражение, а проиграв, злился и сбрасывал деревянные войска с деревянного поля боя. Чем чаще злился и швырял фигуры, тем чаще проигрывал. И ни в дальних странах, ни в собственном его государстве не говорили о Короле как о добром, справедливом и умном правителе. Потому что какой же добрый, справедливый и умный человек будет швырять шахматы на пол и злиться на тех, с кем он играет?

Надоели Королю игрушечные сражения, которые он так часто проигрывал. Решил он снова попробовать силы в настоящей войне. Мечтал захватить богатую добычу и присоединить к своим владениям чужие земли. Быстро собрал Король свои пешие и конные полки и во главе всей армии двинулся на соседнюю страну. Но люди той страны не хотели стать рабами злого и капризного владыки. Все, как один, поднялись они на защиту своей родины и разбили полчища Короля. От всей его многочисленной армии остался небольшой отряд. Понурив головы возвращались уцелевшие воины домой. Мрачнее тучи был самоуверенный и жестокий Король, потерпевший сокрушительное поражение.

Во время своего позорного отступления встретил Король на дороге того старика мудреца, что учил его деревянной шахматной войне. Направил Король своего коня на старика и сказал:

Видишь, старик, чем закончился поход?

— Вижу, Король, вижу, — отвечал ему старый человек. — Я же говорил тебе, что лучше вести бескровную шахматную войну.

— Лжешь, несчастный! — рассердился Король. — Вот я соберу новую армию и докажу всему свету, что нет полководца искусней меня!

— Не горячись, владыка, — спокойно отвечал старец. — Как ты сможешь командовать большой армией, если даже маленькими шахматными фигурками не научился управлять?

Как услыхал Король эти слова, чуть не лопнул от злости. Наехал он на старика, едва не затоптал его совсем.

— Бросить, — кричит,— старика дурака в темницу, а игру его поганую деревянную во всем королевстве запретить и повсеместно сжечь!

…Мчались гонцы во все концы, объявляли повсюду грозный королевский указ. Слуги Короля отбирали у людей шахматы и прямо на площадях разжигали из них большие костры. Но, как ни

старались, не удалось собрать все шахматы: крестьяне и ремесленники прятали клетчатые доски и маленькие фигурки, хотя и грозила им за это страшная кара. Простые люди полюбили умную игру. Собираясь в укромных местах, они расставляли деревянные фигурки и вели их в бой. При этом они часто говорили друг другу:

— Давай сыграем в игру, которая оказалась неподвластной нашему Королю. Уж тут бы мы с ним поспорили!..

А когда какой-нибудь мальчишка говорил, что станет грозным, командиром, — улыбнулся дядя Леня,— ему с усмешкой советовали:

— Ты сначала попробуй покомандовать деревянными солдатиками, а потом уж берись за большие дела…

Поле боя

Когда в следующий раз Вася и Сережа пришли к Вадику, дядя Леня спросил:

— А вы, ребята, поняли, почему шахматная доска показалась Королю просто небольшим квадратиком, а старик говорил, что это целая страна?

Вася вопросительно посмотрел на Сережу. Сережа задумчиво уставился в потолок. На помощь друзьям пришел Вадик. Высунувшись из-за спины отца, он довольно громко прошептал:

— Потому что там много клеток…

— Ну вот, еще в школу не пошел, а уже научился подсказывать, — проворчал дядя Леня. — Я хотел, чтобы Вася с Сережей сами подумали.

Папа Вадика взял лист белой бумаги и нарисовал на нем четырехугольник.

— Посмотрите-ка: квадрат как квадрат, места мало — не разгуляешься. Но вот что может произойти.—Дядя Леня провел несколько линий от верхней стороны четырехугольника к нижней стороне, а потом такие же прямые линии прочертил слева направо.

— Вон сколько клеток получилось. Но они все одинаковые, это не интересно… Дядя Леня быстро закрасил черным карандашом одну клеточку в углу большого квадрата. Соседнюю клетку он оставил белой, а следующую снова закрасил. Потом снова пропустил белый квадратик, а соседний закрасил.

— Получилось, как коробка от шахмат, — сказал Сережа, когда дядя Леня закрасил последнюю клеточку в углу.

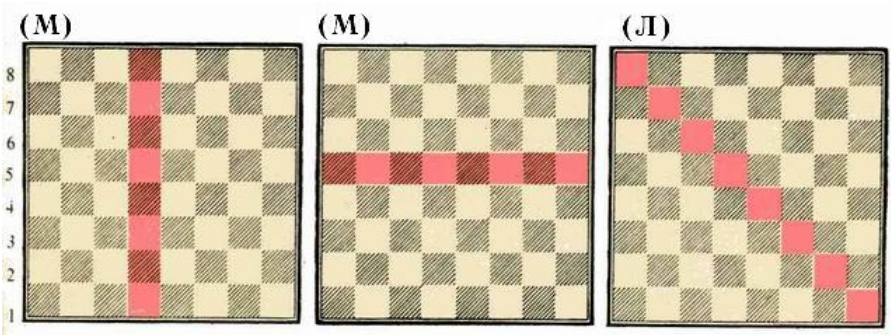
— Правильно. Только не коробка, а шахматная доска. Присмотритесь, ребята, внимательней — видите, сколько тут рядов клеток. Они, как дороги, ведут сверху вниз, слева направо, прямо и наискосок. Был тесный четырехугольник, а теперь какой простор!

— Тут для фигурок целые улицы есть, — заметил Сережа.

— Да, улицы и переулки, — согласился папа Вадика. — Только называются они по-другому Прямые ряды, в которых чередуются разные клетки, то темная, то светлая, **(М)** называют **линиями**. А цепочка клеток одного цвета — видите, уголок к уголку — называется **диагональ**. Слово для вас, конечно, трудновато, но все же постарайтесь его запомнить — это потом вам очень поможет.

— Ничего особенного, слово как слово — «диагональ», — поспешил отличиться **(Л)** Вадик.

— Ди-а-го-наль, — по складам повторили Вася и Сережа. — Ди-а-го-наль.



— Теперь сосчитайте, сколько клеток в прямой линии, — предложил дядя Леня. Ребята стали дружно отсчитывать клетки, тыча в каждую из них пальцем.

— Восемь клеточек, — доложил Сережа.

— И у меня восемь, — закончил подсчет Вася.

— Правильно — в каждом ряду по восемь клеток. Только пальцами помогать себе не надо… А в диагонали сколько клеточек?

— Они же разные… — в один голос сказали Вася и Сережа.

— Тоже верно. Ну, а в самой большой диагонали сколько клеток?

— Восемь.

— А в самой короткой?

— Две.

Ребята были очень довольны тем, что уже разбираются в улицах и переулках шахматной доски. Но знакомство с этой черно-белой страной еще только начиналось. Вместо разлинованного листа бумаги дядя Леня разложил на столе настоящую деревянную доску. Рядом лежали высыпанные из доски светлые и темные фигурки. Папа Вадика взял коня и поставил его на доску.

— Представь себе, Вася, что конь этот упал с доски, а я его поднял, — дядя Леня снял коня и зажал его в кулаке. — Ну-ка, подскажи, где стоял конь?

Вася пальцем показал клеточку на доске.

— Э, мы уже договорились: пальцами нельзя!

Вася растерянно смотрел на дядю Леню. Сережа и Вадик тоже не знали, как показать, где стоял конь, не тыча в клетку пальцем.

— Вот вы не знаете, как указать положение одного коня, а шахматистам это очень просто сделать. Они даже могут все сражение деревянных фигурок восстановить, все их передвижения и приключения показать. Дело в том, что каждое поле имеет

обозначение.

— Какое поле? — удивился Сережа.

— Ах да! — спохватился дядя Леня. — Я забыл вам сказать, что клетки шахматной доски называют полями. Каждый квадратик — поле.

Дядя Леня расставил белые фигуры. Нижний ряд заняли ладьи, кони, слоны, ферзь и король. Перед ними выстроились пешки.

Вы уже знаете, что на доске восемь рядов. Они так и называются — первый ряд, второй, третий, четвертый, пятый, шестой, седьмой и восьмой ряд.

Считают от края доски, где расположено белое войско — белые фигуры стоят на первом ряду, а белые пешки — на втором. А на каких рядах выстроится армия черных?

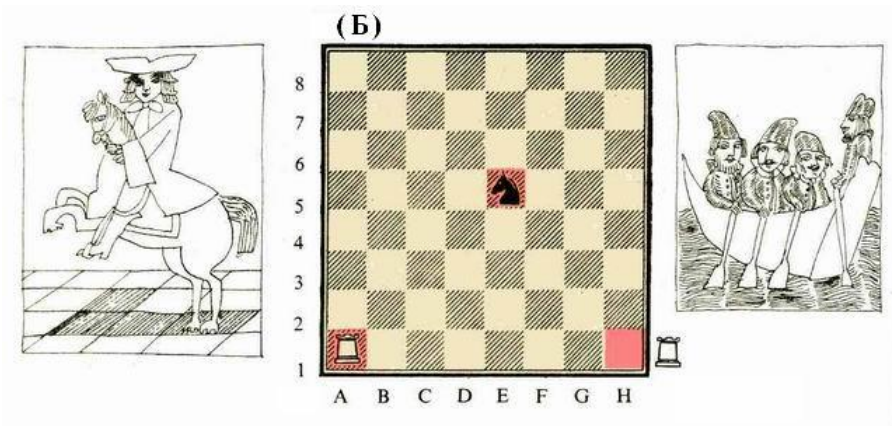
Вася потянулся, чтобы с помощью указательного пальца отсчитать ряды, но спохватился и отдернул руку. И для верности сжал ее в кулак. А пока он боролся с непослушными пальцами, Сережа успел сосчитать ряды. Он сказал, что черные пешки должны стоять на седьмом ряду, а черные фигуры — на восьмом. Дядя Леня похвалил Сережу и спросил:

— А цифры читать вы умеете?

— Умеем! — ответили хором мальчики.

— Вот и хорошо. Но шахматная азбука состоит не только из цифр.

Вначале все белые пешки стоят на втором ряду. А как отличить одну от другой? Сказать — четвертая слева или вторая справа? Длинно и неудобно. Шахматисты сделали проще: одни ряды — вот эти — обозначили цифрами. А другие ряды клеток — вот эти— обозначили буквами **(Б)**. Вы, ребята, все буквы знаете?



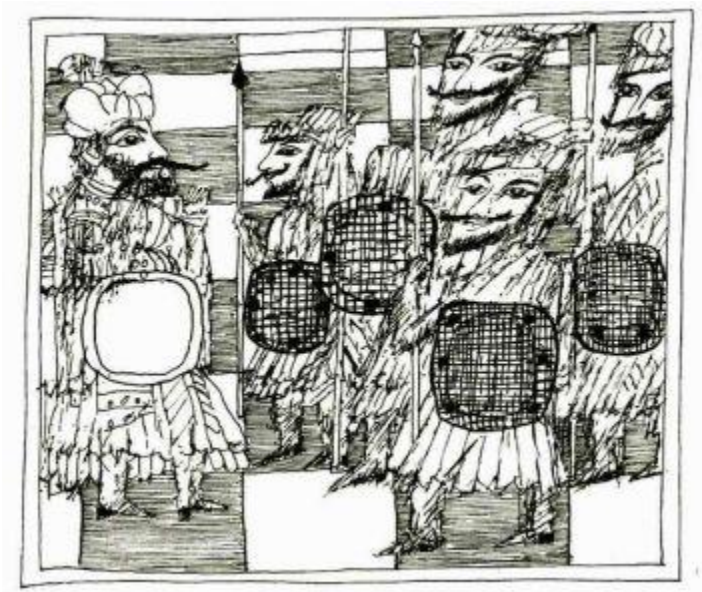
— Ясное дело — все! — заявил Вадик. Он даже обиделся, что папа его об этом спрашивает.

— Опять ты раньше других выскакиваешь. Ведь Вася и Сережа меньше тебя. Как вы, друзья, с азбукой знакомы?

Ребята закивали головами. Но потом Вася признался, что некоторые буквы он еще путает. Особенно те, которые похожи — «Ш» и «Щ».

— Ну, это не беда — привыкнешь, — улыбнулся дядя Леня. — Но в шахматах пользуются нерусскими буквами. И вам придется запомнить начало другой азбуки — латинской.

Папа Вадика объяснил, что первый ряд от нижнего черного угла до верхнего белого угла обозначается буквой «a». Ребята обрадовались старой-знакомой — ведь у нас тоже первая буква «а». И вторая буква звучала по-нашему — «бэ», но выглядела, как другая наша буква— «в». Третий ряд полей обозначался буквой «c», которая произносилась — «цэ», а четвертый — буквой «d» (говорить надо — «дэ»). Следующая буква снова была знакомой — «e». Шестой ряд обозначался иностранной буквой «f», и произносить ее нужно было как «эф». Затем следовали еще две буквы-иностранки — «g» и «h». Седьмая буква «g» читалась «жэ», а восьмая «h» — «аш».



Лица у ребят стали скучными — шахматная грамота показалась им трудной и неинтересной. Дядя Леня это заметил.

— Что, друзья, приуныли? Не так уж все это сложно, как кажется. Скоро вы привыкните к незнакомым буквам. Зато теперь мы каждое поле можем точно назвать. Название поля состоит из буквы и цифры. Вот, например, левое нижнее поле. Оно находится в ряду буквы «a» и в ряду цифры «1». Поэтому поле будет называться «поле a1». Понятно? «а один». На поле a1 в

начале игры стоит одна из белых ладей. А на каком поле стоит другая **(Б)** белая ладья?

Мальчики принялись быстро вспоминать незнакомые буквы. Первым ответил Сережа:

— На поле эн первом.

— Нет, эта буква только похожа на наше «Н», а читается «аш». И цифру ты произнес неправильно — не на «аш первом», а на «аш один», — поправил дядя Леня.— Видите, если бы Вася знал шахматную грамоту, он легко подсказал мне, куда надо ставить коня. Конь, которого я снял, стоял на поле е5. Ну, я вижу, вы устали, да и время уже позднее.

— А когда же начнем играть? — робко спросил Вася.

— Скоро, Вася, скоро, — пообещал Дядя Леня. — Покончим с азбукой и начнем знакомиться с каждой фигурой.

Только вперед!

Утром Вася никак не мог вспомнить название последней шахматной буквы. Он так задумался, что даже перестал жевать большое красное яблоко.

— Ешь, — сказала мама. — Не мусоль, а ешь!

Что-то в маминых словах показалось Васе знакомым, и он вспомнил самую последнюю шахматную букву.

— Не «ешь», а «аш»! — радостно выпалил Вася.

А мама посмотрела на него с тревогой и потрогала рукой Васин лоб — нет ли температуры?

Но Вася уже как ни в чем не бывало хрустел яблоком.

— «Аш» — это последняя шахматная буква, — объяснил он. — Я никак не мог вспомнить.

Мама ничего не знала об особых шахматных буквах, но расспрашивать не стала, а то бы Вася наверняка опоздал в детский сад. В детском саду ребята складывали из кубиков разные слова. И Вася с Сережей складывали. Но тех букв, которые они теперь узнали, на кубиках не было. По-этому то Вася Сережу, то Сережа Васю время от времени спрашивал «а помнишь, какое «эф»? «а помнишь, какое «аш»? …Шахматные уроки неожиданно прекратились. Вскоре Вася и Сережа узнали, что Дядя Леня уехал в командировку. Но Вадик успокоил огорчившихся ребят:

— Что папы нет, это ничего — я вам сам покажу, как пешка ходит. Она очень просто ходит…

После игры Вадик не складывал шахматы в коробку, а ставил фигуры на доске в начальное положение. И на этот раз деревянные армии стояли четкими рядами и, казалось, только ждали команды, чтобы вступить в бой. Вадик взял одну белую пешку и двинул ее вперед на два поля.

— Пешки ходят вперед на одну клетку, — начал он объяснять, стараясь не важничать.

— Говоришь — на одну, а сам двинул на две, — поспешил разоблачить «учителя» Сережа.

Вадик сердито посмотрел на Сережу, но сдержался.

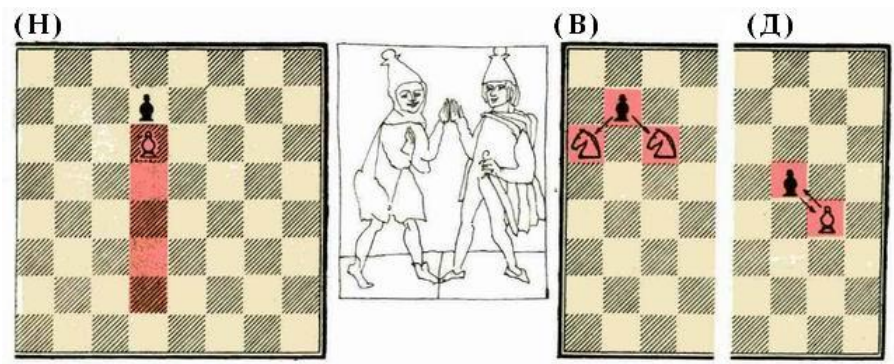
— Только один раз, первым ходом, пешка может пойти на два поля. А потом уж только на одно. И все время вперед и прямо, вперед и прямо.

Вадик снова взял ту же пешку и продвинул ее еще на поле вперед. Потом еще. Когда пешка делала один шаг, она с белой клетки становилась на черную, потом снова на белую. Через три хода белая пешка уперлась в стоявшую на своем месте черную пешку. Тогда Вадик смахнул с доски все черные фигуры — чтоб не мешали показывать, как ходит пешка.

— Пешка идет все время прямо, а если упрется в какую-нибудь пешку или фигуру, **(Н)** то дальше идти не может.

— Пусть она тогда собьет эту фигуру! — предложил Сережа.

(В) — Нет, это не по правилам. Бьет она только наискосок — в обе стороны на одно поле.— Вадик поставил наискосок перед белой пешкой черную пешку.



— Если ход белых, белая пешка может побить черную, а если ход черных, то черная **(Д)** пешка может побить белую. Понятно?

Вадик сначала снял черную пешку и поставил на ее место белую. Потом поставил обе пешки обратно и снял белую пешку, а на ее место поставил черную. Получалось, что каждая пешка может бить другую, нужно только, чтобы был ее ход. И снова поставил Вадик на середину доски белую пешку, а перед ней поставил с одной стороны черную пешку **(Г)**, а с другой черного

коня.

— А теперь пешка может бить и направо и налево. Ты бы, Вася, кого побил — пешку или коня?

— Коня…— не очень уверенно ответил Вася.

— Правильно — лучше съесть коня, потому что он главнее пешки,— одобрил «учитель».

А Сережа взял еще одну черную пешку и поставил ее наискосок от белой, только **(И)** не спереди, а сзади.

— А так белая может эту черную сбить?

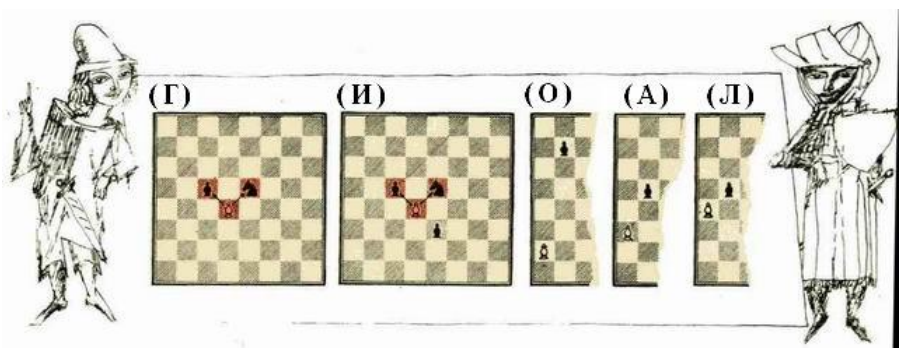
— Нет, пешка бьет и ходит только вперед. Вот посмотрите,— Вадик поставил белую пешку на поле a2, а черную на поле b7, — кто, по-вашему, тут выиграет?

— Белая выиграет, — сказал Вася, потому что Вадик все время показывал, как белая **(О)** пешка бьет черные фигуры.

— А ну, давай попробуем,— предложил Вадик.— Ходи белой!

(А) Вася осторожно продвинул пешку на одно поле, а Вадик двинул черную на два.

И когда Вася еще раз продвинул свою пешку, она очутилась наискосок от черной, и **(Л)** Вадик с треском ее сбил.



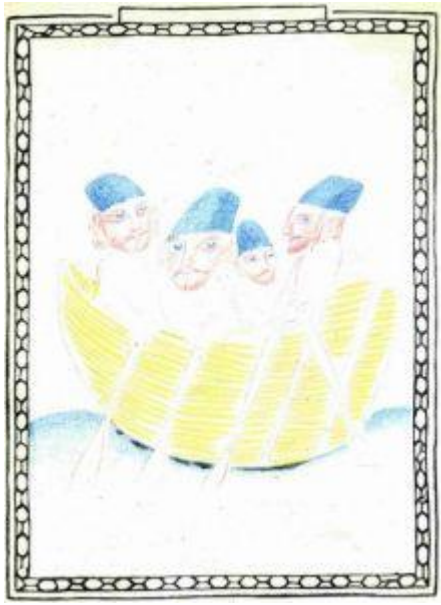
— Давай еще разок, — попросил Вася. — Теперь я знаю, как надо ходить.— И он решительно двинул белую пешку на два поля. Но в ответ Вадик продвинул свою только на одно, и снова получилось, что следующим ходом Вася должен поставить пешку под бой. Вадик улыбнулся:

— Понял, в чем дело? В этом положении кто первый ходит, тот и проигрывает. А знаете, ребята,— продолжал Вадик,— я вам не рассказал еще об одном очень важном правиле. Вы думаете, что пешка самая маленькая и самая слабая на доске? Вот и неверно. Она и правда маленькая и слабая, пока не дошла до края доски. А как доберется до последнего ряда — может стать другой фигурой.

— Как стать другой фигурой?— в один голос спросили Вася и Сережа.

— Очень просто: пешку с доски снимают, а на ее место на последний ряд ставят, какую захотят, фигуру — ферзя, ладью, коня или слона. Нельзя только поставить короля, потому что у одной армии двух королей не бывает. И пешкой пешку оставить тоже нельзя — ведь пешка назад не ходит, а вперед ей уже некуда пойти.

Кого в угол поставили ?



…Вася упорно продвигался вперед. Шаг, еще шаг. Чем дальше, тем больше было врагов. Они грозили сбить Васю с ног, смести с земли. Но он ни на шаг не отступал — вперед, только вперед! Рядом проносилась черная неприятельская конница, надвигались грозные башни, наступала вражеская пехота. Один из неприятелей оказался совсем около Васи, чуть наискосок. Вася изловчился, сбил врага и занял его место. И снова вперед — шаг за шагом. Вася пробился сквозь гущу боя в тыл врага. И говорит Васе командир: — Молодец, Вася! Ты был самым храбрым и самым быстрым бойцом. Но больше тебе не нужно будет ходить пешком и шаг за шагом пробиваться вперед. Теперь ты можешь стать кавалеристом, танкистом или артиллеристом. Можешь даже большим командиром стать. Ну, выбирай! У Васи от счастья и гордости дух захватило. Приятно чувствовать себя бесстрашным, сознавать, что хорошо сделал свое дело. Только вот кем теперь стать? И лихим всадником быть заманчиво, и большим командиром стать тоже хочется. «А сумею я?» — подумал Вася… и проснулся. Проснулся и понял, что видел шахматный сон, в котором он, Вася, был пешкой — смелой маленькой пешкой, прорвавшейся к последнему ряду, но не знавшей, кем ей стать. Вскоре Вадик постучался к Васе и сказал, что папа просит Васю зайти к нему.

—Твой папа приехал? — обрадовался Вася.

— Еще вчера, — подтвердил Вадик. — Пошли?

Идти до Вадика недалеко, через коридор и лестничную площадку. Дверь открыл сам дядя Леня. Вася поздоровался, а дядя Леня спросил:

— Что же ты, брат, один? Давайте уж выставлять команду в полном составе. Сходи, Василий, за Сережей. Сережа тоже обрадовался, что его позвал дядя Леня, и через несколько минут ребята уже сидели за столом, на котором была разложена шахматная доска.

— А нам Вадик рассказал, как пешка ходит,— поспешил доложить Сережа. Вадик опустил глаза, будто он в чем-то провинился.

— Я, пап, не объяснил, какую фигуру надо ставить, когда пешка до последнего ряда дойдет.

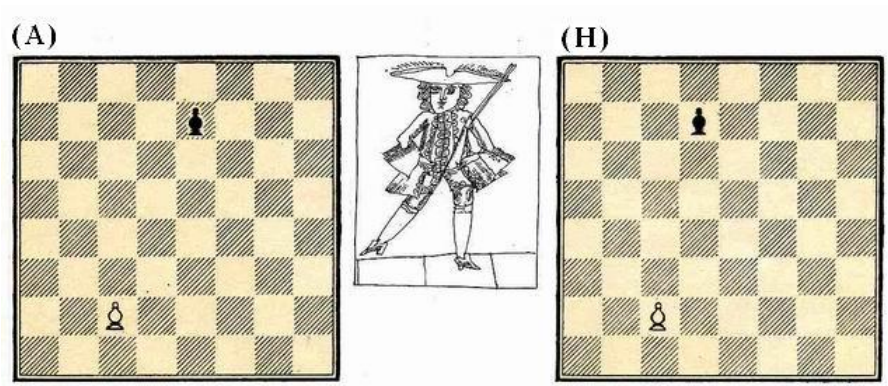
— Что ж тут объяснять?— удивился папа Вадика.— Конечно, ферзя!

— Но ведь по правилам можно любую ставить….

— Это верно. Но коня, ладью или слона ставят редко. Считайте, что пешка идет в ферзи! А как она идет, вы уже, кажется, знаете.

(А) Дядя Леня поставил белую пешку на поле c2, а черную на поле e7.

— Ну, шахматисты, какая пешка быстрей превратится в ферзя? Как всегда, начинают белые.



— Белая раньше,— быстро подсчитали Вася и Сережа.

(Н) — А теперь?— дядя Леня переставил черную пешку на поле d7.

Вася хотел было сказать, что опять белая — ведь она раньше отправится в путь, но почувствовал какой-то подвох. Сережа на этот раз тоже не стал спешить — не зря же дядя Леня переставил пешку…

Вася склонился над доской. Он старался представить себе,

как эти две пешки движутся друг другу навстречу. А Сережа глянул на Вадика и увидел, что тот с нетерпением смотрит на них и как бы подбадривает — ну же, ну!..

Тут Сережа вспомнил, что такое положение Вадик им показывал в прошлый раз, и радостно объявил:

— Черная пешка станет ферзем!

— Почему? Ведь белая двинется раньше…

— Потому что черная пешка съест белую! Показать? — Вася тоже понял, в чем дело, и с облегчением улыбнулся. Улыбнулся и дядя Леня.

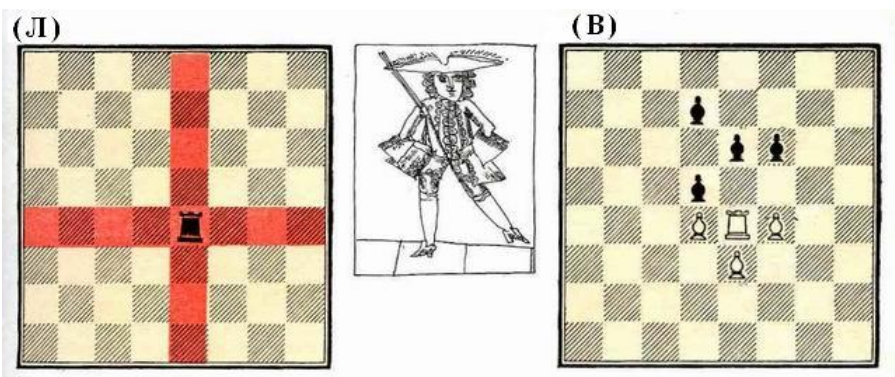
— Я вижу, Вадик тут вас кое-чему научил. Только ты, сынок, все же не очень важничай.— Дядя Леня похлопал сына по спине и продолжал:

— А теперь давайте знакомиться с другими фигурами. Кто у нас на доске занимает все углы?

— Ладьи! Ладьи! — весело зашумели мальчики.

(Л) Дядя Леня взял черную ладью и поставил ее на пустую доску.

— У ладьи характер прямой: ходит она только прямо — вперед, назад, влево, вправо и на любое расстояние. Если у ладьи на дороге стоит неприятельская фигура, ладья может эту фигуру сбить и встать на ее место. А если на пути у ладьи свои фигуры— **(В)** хода ей нет.



Очень плохо чувствует себя ладья в такой тесноте. Вот смотрите. Черная пешка грозит побить ладью, а той в самом центре доски некуда деться, потому что все пути загораживают свои же пешки.

— А ладья сама может побить черную пешку,— заметил Вася и потянулся к доске, чтобы показать, какую пешку может побить ладья.

— Ты что же — забыл уговор «руками не помогать»?— нахмурился дядя Леня.— На каком поле стоит эта пешка?

— На поле е6,— довольно быстро определил Вася.

— А тогда ладью побьет другая черная пешка,— сказал Сережа.

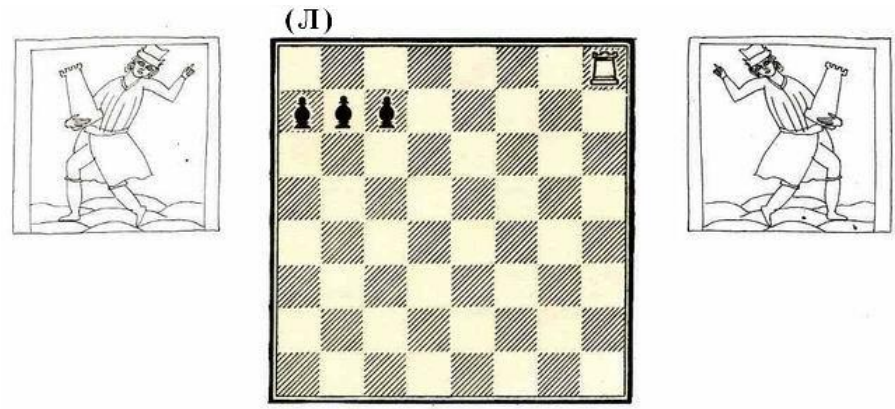
— Ну и что — фигур все равно будет поровну!

— Нет, Вася, отдавать ладью за пешку невыгодно, потому что ладья намного сильнее пешки. Считается, что ладья равна примерно пяти пешкам. Да, да, не удивляйтесь. Ладья может мчаться по всей доске и наносить противнику большие потери.

— А пешка может ферзем стать!— Вася попытался вступиться за самых маленьких бойцов, но дядя Леня покачал головой:

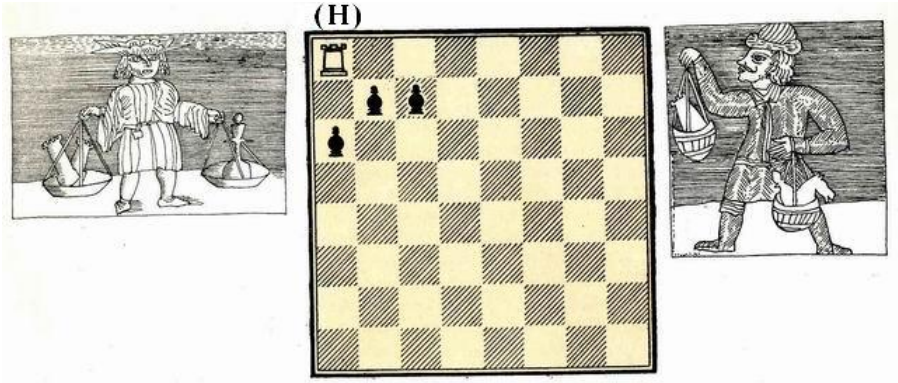
— Эти чудесные превращения случаются не так уж часто и только в конце игры. А в начале и в середине пешка все-таки куда слабее других фигур. И очень много пешек погибает в шахматном бою. Да ты, Вася, не расстраивайся — это ведь только игра.

Дядя Леня размашисто передвигал ладью с места на место, показывая, как она хозяйничает на доске. Потом он поставил черные пешки на поля a7, b7 и c7, а белую ладью поместил в углу на поле h8.



(Л) — Ну, как вы будете нападать на пешки?

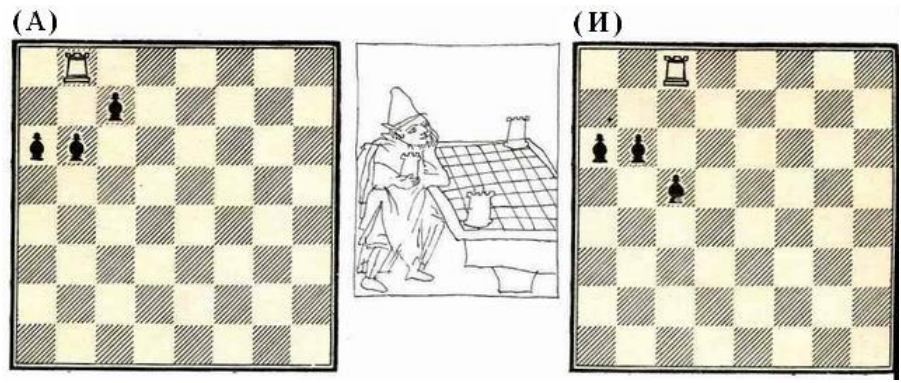
Сережа предложил пойти ладьей на поле a8, но дядя Леня двинул пешку на одно **(Н)** поле, и она оказалась защищенной другой пешкой.



Сережа напал на эту соседнюю пешку, а дядя Леня снова шагнул на одно поле, и **(А)** пешка «b» очутилась под защитой своей соседки — пешки «с».

Сережа упрямо продолжал нападать на пешки сзади — пошел ладьей на поле c8.

Но и эта пешка двинулась вперед, только не на одно поле, а на два, и Сережа увидел, **(И)** что съесть ее нельзя, так как пешка b6 съест тогда ладью.

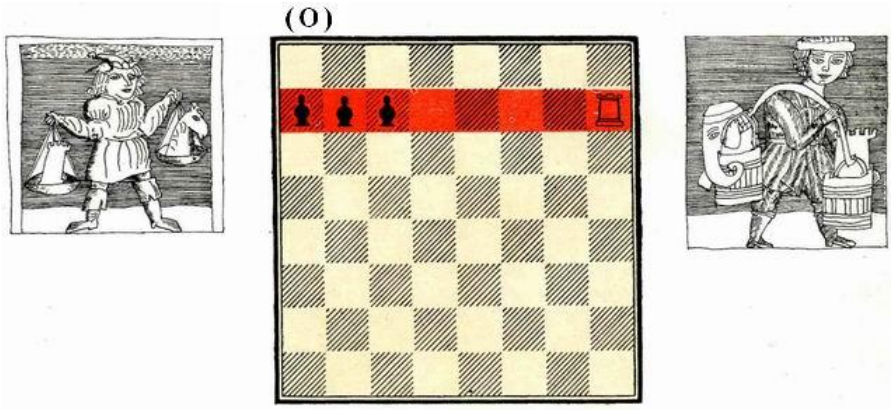


— Так тебе долго не удастся съесть ни одну из пешек, потому что ты неправильно на них нападаешь,— сказал дядя Леня.— Когда пешки стоят в одном ряду, лучше напасть на них сбоку. Вот так.

(О) И дядя Леня поставил ладью на поле h7.

Тут и Сереже и Васе стало ясно, что как бы ни ходили черные пешки, одна из них погибнет уже на следующем ходу, а затем несдобровать и остальным.

— Ладья внушительная фигура,— заметил дядя Леня.— Только ей простор нужен — открытые линии.



— Как открытые?— удивился Сережа.

— Открытыми называются линии, на которых уже нет ни своих, ни чужих пешек. Но мы еще не все знаем о ладье.

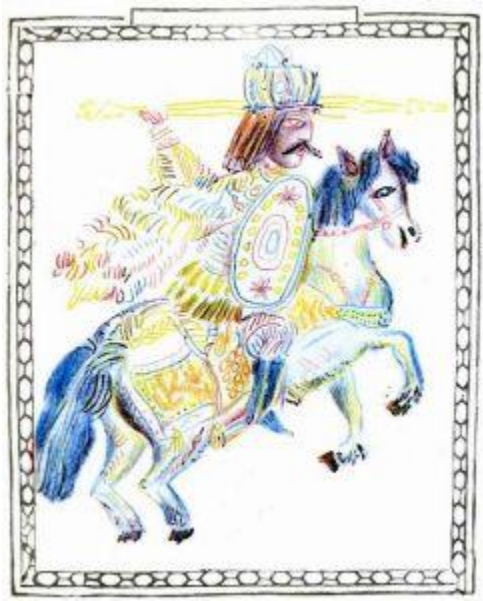
Говорят, когда-то ладьи ставили в центре и впереди пешек. Боевые ладьи сразу же рвались в бой, а развернуться им было негде — кругом свои и чужие фигуры, теснота! Ладьи неуклюже двигались в этой толпе фигур и мешали своей армии. Тогда их решили запрятать в углы — не в наказание, а чтобы раньше времени не могли вырваться, чтобы ждали, пока освободится для них простор.

— А может, и не так все было,— закончил свой рассказ дядя Леня,— но что ладье не следует спешить вступать в сражение — это точно.

Вася представил себе, как на пустынных улицах шахматной доски важно движется ладья — очень прямолинейная, очень понятная фигура. Только прямо продвигается, даже угол нигде не срежет.

Когда они с Сережей вышли от Вадика, Вася тоже прямиком — ходом ладьи — направился к себе домой.

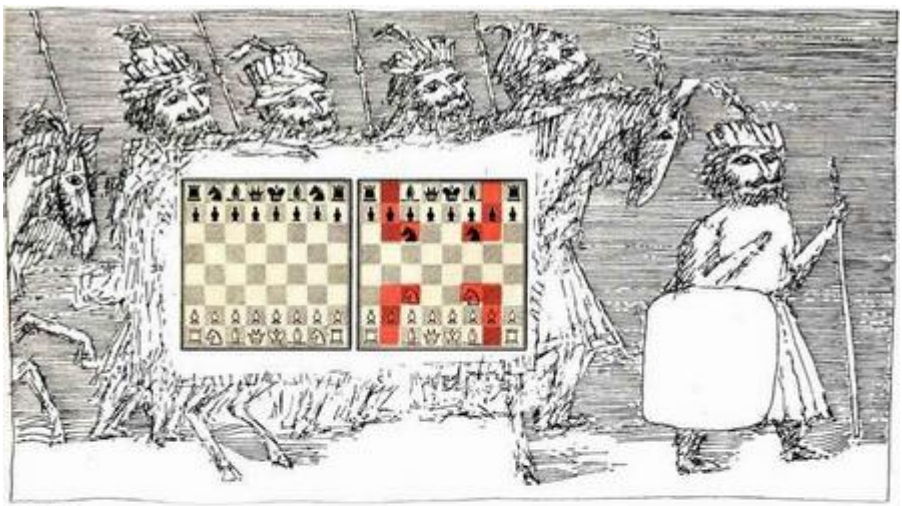
Скакуны



Васе и Сереже хотелось поскорее узнать про коня. Он казался им самой привлекательной фигурой. Ну, что ладья? Как она ходит, понятно, а что она такое, с чем ее сравнить можно? С танком? С пушкой? И похоже, и непохоже. Какая-то все-таки неясная фигура. То ли дело конь! Тут сразу представляешь себе лихого кавалериста. Лошадь под ним то встает на Дыбы, то гарцует, то шарахается в сторону. А когда надо — мчится в атаку, перепрыгивает через препятствия. А как ведет себя конь на шахматной доске? Вадик как-то сказал им во дворе, что конь ходит буквой «Г», но это было не очень понятно. Поэтому ребята с нетерпением ждали, когда же папа Вадика снова будет рассказывать о шахматах. Они надеялись, что теперь очередь дойдет до коня — ведь стоит он рядом с ладьей. Вася на всякий случай повторял про себя «бэ один», «жэ один», «бэ восемь», «жэ восемь» — названия полей, на которых стоят кони в начале игры. Куда же они поскачут? …На столе перед дядей Леней стояли расставленные шахматы. Сплошная шеренга пешек прикрывала фигуры.

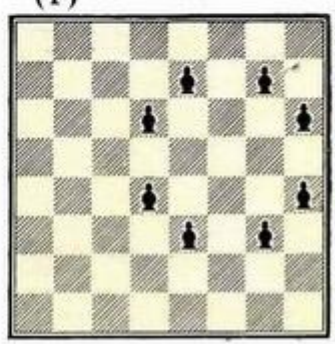
— Ни одна фигура не может двинуться, пока пешки не освободят ей дорогу, — говорил дядя Леня. — Ни одна, кроме коня. Конь фигура не дальнобойная, но ловкая и прыгучая. Ход коня труднее всего запомнить, но без этого вы не сможете играть в шахматы. Смотрите внимательней: конь ходит вот так — на

одно поле прямо и на одно наискосок. Прямо и наискосок, прямо и наискосок. В любую сторону. И если перед ним стоит какая-нибудь фигура, конь через нее перепрыгивает. Коня, который стоял на поле b1, дядя Леня поставил на поле c3, потом сделал ход за черных — коня с поля b8 передвинул на поле c6. Другой белый конь прыгнул с поля g1 на поле f3. Стоявший напротив черный скакун ответил таким же прыжком — с поля g8 на поле f6.
— Видите — пешки стоят на местах, а кони уже вступили в игру. Ход коня похож на букву «Г». Похож он и на семафор.



(М)

(Г)



— А если перед конем кто-нибудь стоит, может конь сбить эту фигуру? — спросили сразу и Вася и Сережа.

— Нет, конь бьет только на тех полях, куда он прыгает. Посмотрите на доску. **(М)** Вот любую из этих фигур конь может побить. Одну, на выбор… А куда нужно поставить **(Г)** коня, чтобы он мог съесть любую из черных пешек?

Первым сообразил Сережа. Он сказал, что белого коня нужно ставить на поле f5.

— А где у коня меньше всего ходов?— продолжал задавать

вопросы дядя Леня.

— В углу!— ответили Вася и Сережа.

— Верно. Поставить коня в угол — значит сильно его «наказать». Из угла скакун имеет только два хода, и его тут очень легко поймать.

— А как же его поймать, если он может перепрыгивать через фигуры?— неожиданно спросил Вадик. Обычно он старался не задавать вопросов, так как считал, что уже почти все знает.

— И ты, профессор, не знаешь?— лукаво прищурился дядя Леня.— Если я нападу на твоего коня, что ты будешь делать?

— Уведу его на другое поле.

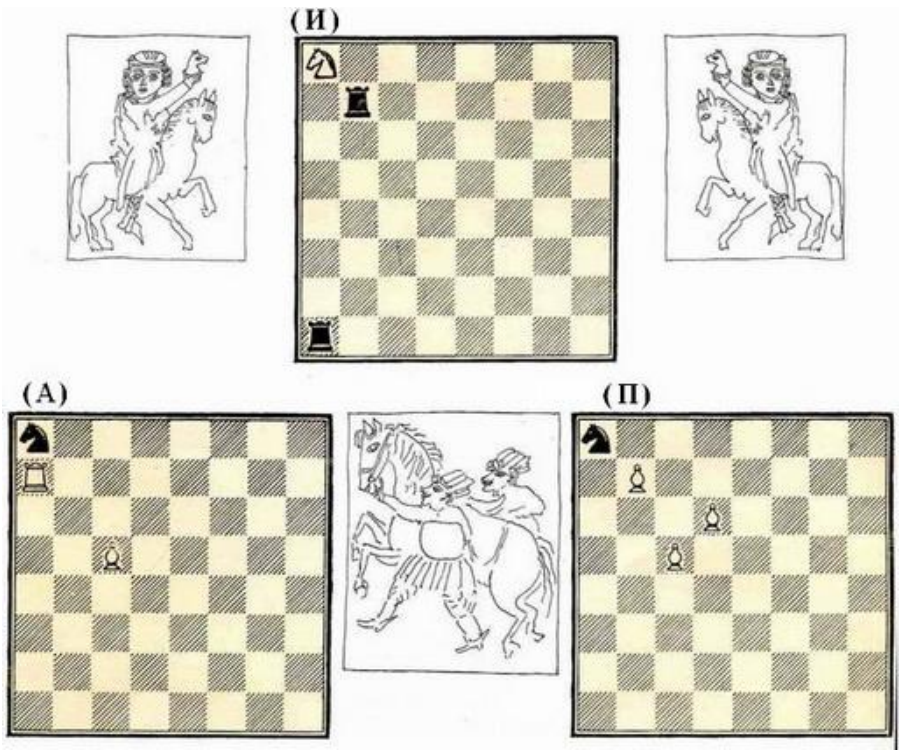
— А если на всех полях, куда твой конь ни прыгнет, его смогут побить неприятельские фигуры?

Вадик недовольно пожал плечами.

— Вот тогда-то конь и будет пойман. Чтобы поймать коня, нужно на него напасть и в то же время отрезать ему все пути к отступлению. И легче всего это сделать, когда конь **(И)** находится в углу. Вот как поймали коня две ладьи.

(А) Ладья с пешкой могут поймать коня так.

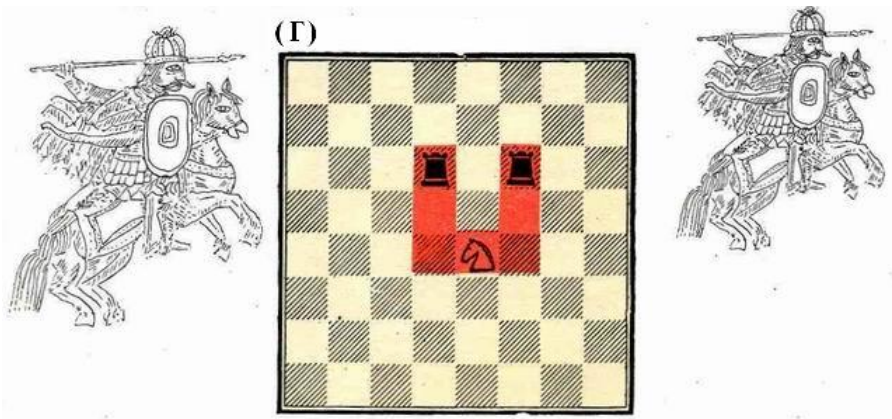
(П) Даже одни пешки могут захватить скакуна в углу.



— Ну и скакун!— разочарованно проговорил Сережа.— Все его поймать могут… Что же он — самый слабый?

— Да, в углу конь себя чувствует скверно. Но на воле он очень ловок и сам может причинить много неприятностей. Вы уже видели, что в центре конь обстреливает сразу восемь полей. А вдруг на них стоят неприятельские фигуры? Представляете, какой поднимется переполох?

(Г) Нападение коня на две или несколько фигур называют «вилкой».

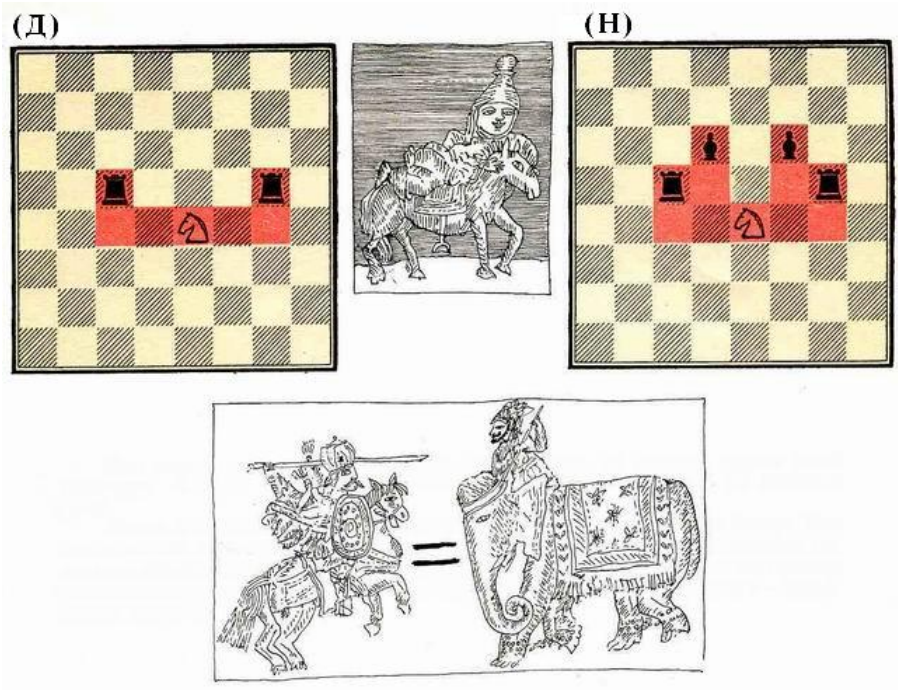


— Смотрите, правда, похоже на вилку, вонзившуюся сразу в обе ладьи? Черные сумеют увести только одну ладью, другая останется на «вилке» и погибнет.

(Д) «Вилка» может быть и другой формы, пошире.

— Это «вилки» с двумя зубцами, а «вилку» с четырьмя зубцами кто может показать?

Вася подумал, что если соединить две «вилки», показанные дядей Леней, получится «вилка» с четырьмя зубцами.



Он сказал о своей догадке, и дядя Леня его похвалил.

— А кто сильнее — конь или ладья?— поинтересовался Вася. Теперь ему нравился юркий, ловкий скакун, и он хотел, чтобы конь оказался сильнее упрямой, прямолинейной ладьи.

Но дядя Леня Васю огорчил.

— Бывает, что конь сильнее ладьи, но гораздо чаще сильнее ладья. Ладья очень быстроходна — на любое поле она может попасть в два хода. А сосчитайте-ка, сколько ходов потребуется коню, чтобы попасть из угла a1 в угол h8?

Вася с Сережей принялись отсчитывать, сколько раз коню придется сделать свой похожий на букву «Г» ход, чтобы выполнить задание дяди Лени. Но представить в уме все прыжки коня было трудно, и ребята сбивались. Тогда Сережа поставил в угол белого коня и стал делать на доске ходы. Получилось, что конь может попасть из угла в угол самое быстрое за шесть ходов.

Действительно, за ладьей ему не угнаться.

Вася почему-то вспомнил маленькую лошадку-пони, на которой катают детей в зоопарке. А ладья показалась ему похожей на грузовик, мчащийся по широкой улице.

Потом, уже дома, Вася подумал, что все-таки конь очень интересная фигура. Кто еще может так лихо перескакивать через шеренги своих и чужих солдат, кто может так ловко поддевать неприятеля на вилку? И Вася стал скакать на одной ноге по клетчатому, как шахматная доска, полу кухни. Все его прыжки были похожи на букву «Г»— прямо и вбок, прямо и вбок…

Легкие слоны

Если бы Васе сказали, что слоны бывают легкими, он бы ни за что не поверил. Но оказалось, что в шахматах слонов называют легкими фигурами. Так же, как коней. А тяжелые фигуры — это ферзи и ладьи. А рассказал про легких слонов Вадик, потому что дядя Леня опять уехал. И еще Вадик сказал, что слону нужна только половина доски. Вообще Вадик во дворе рассказал столько интересного, что Вася и Сережа заспешили к нему, чтобы всем вместе сесть за шахматную доску. Вадик сообщил ребятам, что слоны ходят только наискосок, по тем самым диагоналям, о которых друзья узнали, когда знакомились с шахматной доской. Слон, который вначале стрит на черном поле, так всю игру и ходит только по цепочкам черных клеток и называется чернопольным слоном. В каждом шахматном войске есть один слон чернопольный и один белопольный — тот, что с самого начала ходит лишь по белым полям.

— А почему можно сказать, — спросил Вадик, — что каждому слону нужна только половина доски?

Вася и Сережа посмотрели друг на друга и пожали плечами.

— А потому, — объяснил Вадик, — что любой слон ходит только по клеткам одного цвета, а на другие поля, на другую половину шахматной доски он попасть не может. Поняли? Ребятам объяснение Вадика показалось не очень понятным: нельзя же доску разрезать на белые клетки и черные клетки —

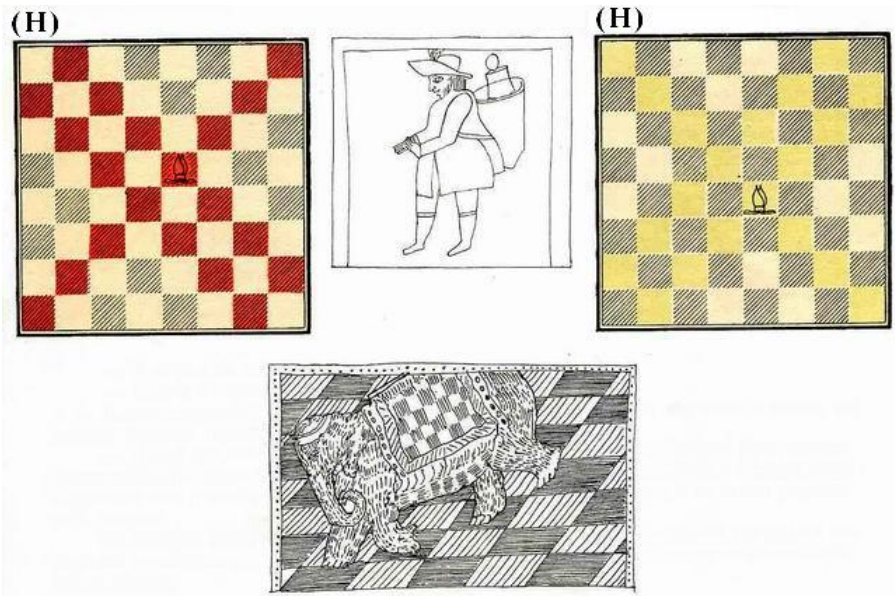
тогда никакой доски не останется, а будут валяться лишь отдельные диагонали. Вадик почувствовал, что опять из него не получается хороший шахматный учитель, и постарался исправить положение.

— Я вам лучше расскажу, как слоны воюют. Где слон имеет больше всего ходов?

— В середине… — первым ответил Сережа.

— Верно, в центре. А с каких полей?

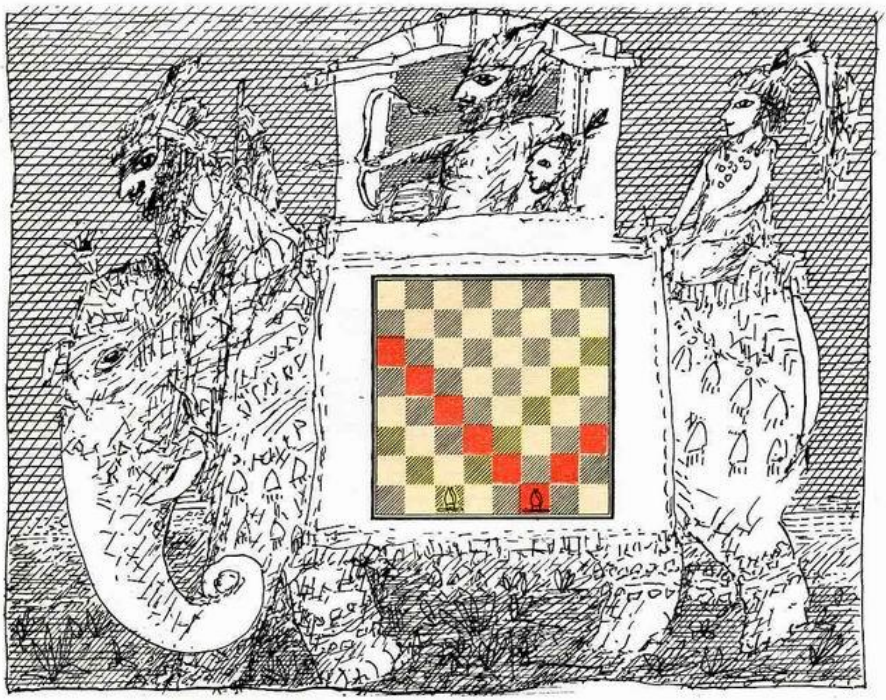
(Н) — С поля d4 и с поля e5,— сказал Вася.



— Нет, с поля e4 и d5,— запротестовал Сережа.

Ребята сердито смотрели друг на друга — каждый был уверен в своей правоте. Вадик рассмеялся:

— Да вы же оба верно ответили! С полей d4 и e5 больше всего ходов имеют чернопольные слоны, а с полей e4 и d5 — белопольные. Посмотрите-ка: все эти поля находятся на самых больших диагоналях. Сколько на доске больших диагоналей?



— Две!— дружно выпаили Вася и Сережа.

— Да, одна белая, другая черная,— добавил Вадик.— На этих двух больших диагоналях слоны себя чувствуют лучше всего. Тут они, как дальнобойные пушки,— стреляют через все поле сражения.

— Ты обещал рассказать, почему слонов называют легкими фигурами,— напомнил Вадику Вася.

— Слонов и коней назвали легкими фигурами, потому что они слабее ладей и ферзей, которые считаются тяжелыми фигурами. А может быть, еще потому, что кони и слоны раньше вступают в бой, пока тяжелые фигуры еще только разворачиваются.

— А почему слон слабее ладьи?— поинтересовался Сережа.

— Ладья же по всей доске разгуливает! А слон…— усмехнулся Вадик,— вы же видите: слону можно ходить только по половине доски. На поля чужого цвета он не ходит, и пользы от него меньше, чем от ладьи.

— А еще слоном называется…— недовольно буркнул Сережа.

— А бывает, что ладье прямо ходить некуда, а слону наискосок ходить можно?— спросил Вася. Вадик посмотрел на него с уважением.

— Ага, бывает. Тогда вот слон может быть сильнее ладьи. Но чаще ладья сильнее слона,— солидно добавил Вадик, стараясь подражать отцу.— Поэтому менять ладью на слона невыгодно.

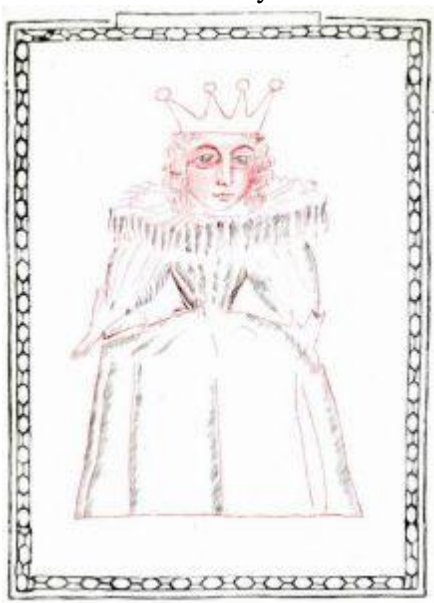
— А слона на коня?

— Слона на коня можно. Слон и конь одинаково стоят.

Вадик задумался. Он старался вспомнить, что еще говорил ему папа о слоне, но ничего больше припомнить не мог.

— Давайте я вам лучше про ферзя расскажу. Ох, и сильная фигура! Или, может, лучше папа про ферзя расскажет?— усомнился в своих силах Вадик. Вася и Сережа тоже подумали, что о такой сильной фигуре лучше расскажет дядя Леня, и не стали упрашивать Вадика.

За ужином Вася долго думал о том, что слонам, наверное, скучно все время ходить по полям одного цвета и что они должны в этих полях-клетках чувствовать себя как в неволе.



Самый сильный

— Ну, друзья, — сказал дядя Леня, когда они снова все вместе собрались за большим столом с расставленными шахматами, — что вам тут профессор Вадик про слонов толковал?

Вадик посмотрел на Васю и Сережу, словно прося «Что же вы? Давайте рассказывайте!». Сережа сказал, что Вадик про слонов объяснил понятно, но очень мало. Вася кивнул в знак того, что он согласен с приятелем.

— А что про них еще расскажешь? — заволновался Вадик.— Ходят по своим диагоналям и все…

— Ну, не так все просто, как тебе кажется, — заметил дядя Леня. — Как слоны воюют, ты ребятам говорил?

Вася и Сережа вспомнили, что про то, как слоны воюют, Вадик им не рассказывал.

— Слоны и ходят и воюют на своих диагоналях, — сказал дядя Леня. — Чем длинней диагональ, тем опасней слон. Как и другие фигуры, слон занимает место сбитой им фигуры неприятеля. А как от слона спастись?

— Уйти с диагонали, — поспешил ответить Сережа.

— Верно, но не всегда это легко сделать. Смотрите. **(П)** Слон грозит ладье на поле d5, а если она уйдет, погибнет другая черная ладья. Теперь давайте играть слоном против пешек.

(И) Дядя Леня расставил фигуры так:

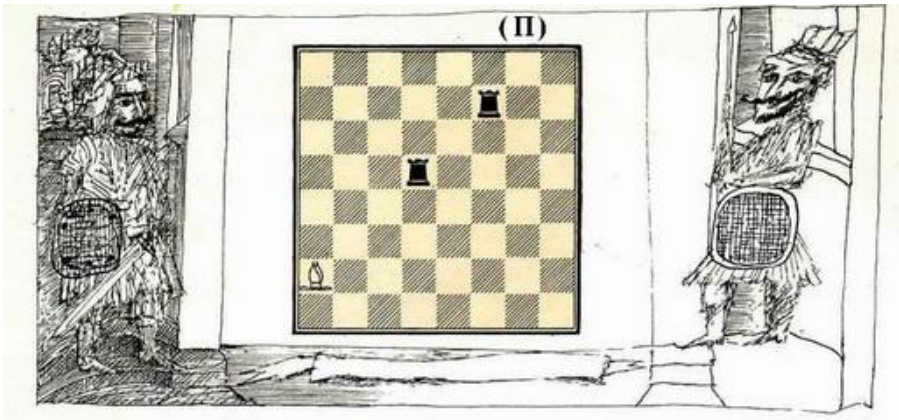
— Как слону лучше напасть на пешки?

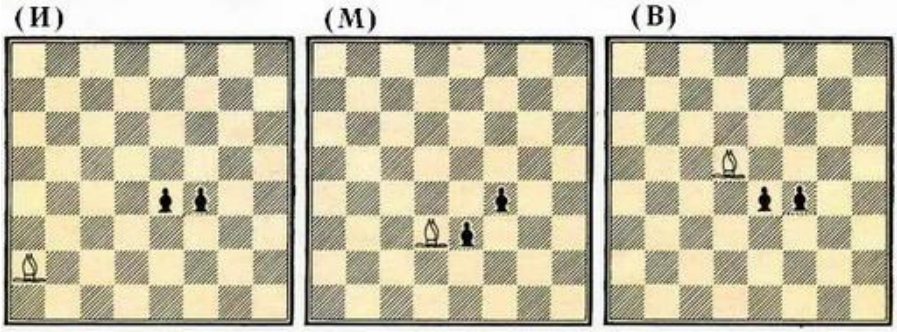
— С поля b1, — предложил Вася.

В ответ дядя Леня двинул пешку на поле e3. Вася поставил слона на поле d3, чтобы не дать пешке продвинуться **(М)** дальше. А дядя Леня пошел другой пешкой на поле f3. Оказалось, что теперь Вася не может помешать пешке «е» дойти до последнего ряда.

— Вот ты и проиграл, — сказал дядя Леня, — а ведь мог выиграть.

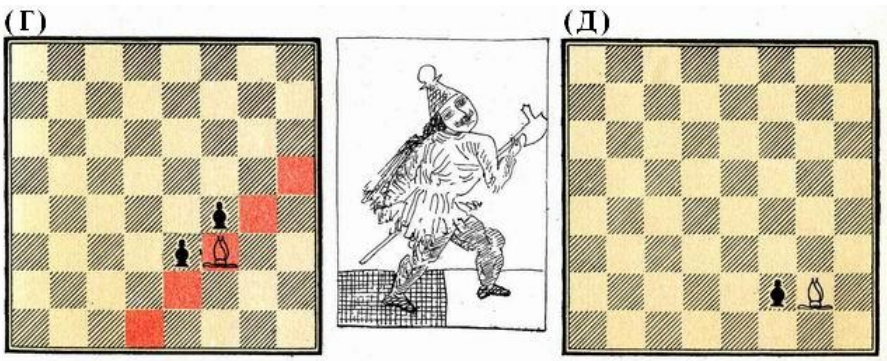
Дядя Леня показал, что нападать нужно было не с поля b1, ас поля d5, сзади **(В)**.





Если бы пешка пошла тогда на поле e3, слон становился **(Г)** на поле f3 и черные пешки погибали одна за другой.

(Д) А если бы черные попытались прорваться на последний ряд пешкой «f», то слон одну пешку забрал бы, а другую успел задержать.



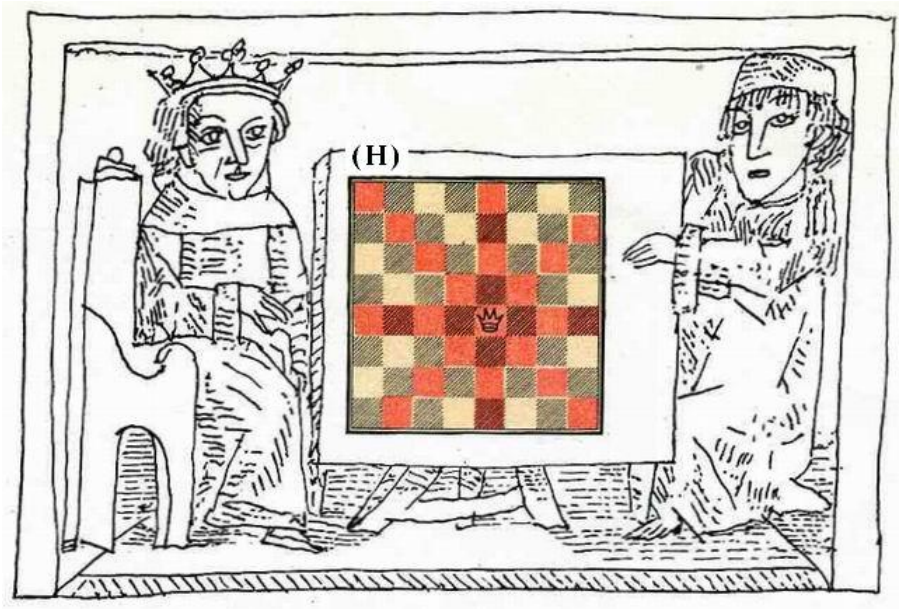
— Видите,— сказал дядя Леня,— со слонами воевать надо умеючи. Теперь, ребятишки, настало время представить вам самую сильную фигуру в шахматном королевстве — ферзя.

— А я думал, самый сильный — король,— признался Вася.

— Король — самый главный, но он не так уж силен. А всех сильней ферзь. Он победит любую другую фигуру, а то и две или

три фигуры, вместе взятые. А почему? Потому что ферзь может ходить и как ладья, и как слон, и по прямым линиям, и по диагоналям. Представляете, сколько полей ему доступны в одно и то же время?

Дядя Леня снял с доски все фигуры и поставил белого ферзя на поле e4. От этого поля каждый из ребят мысленно чертил дорожки вверх, вниз, направо, налево и наискосок по белым диагоналям **(Н)**.



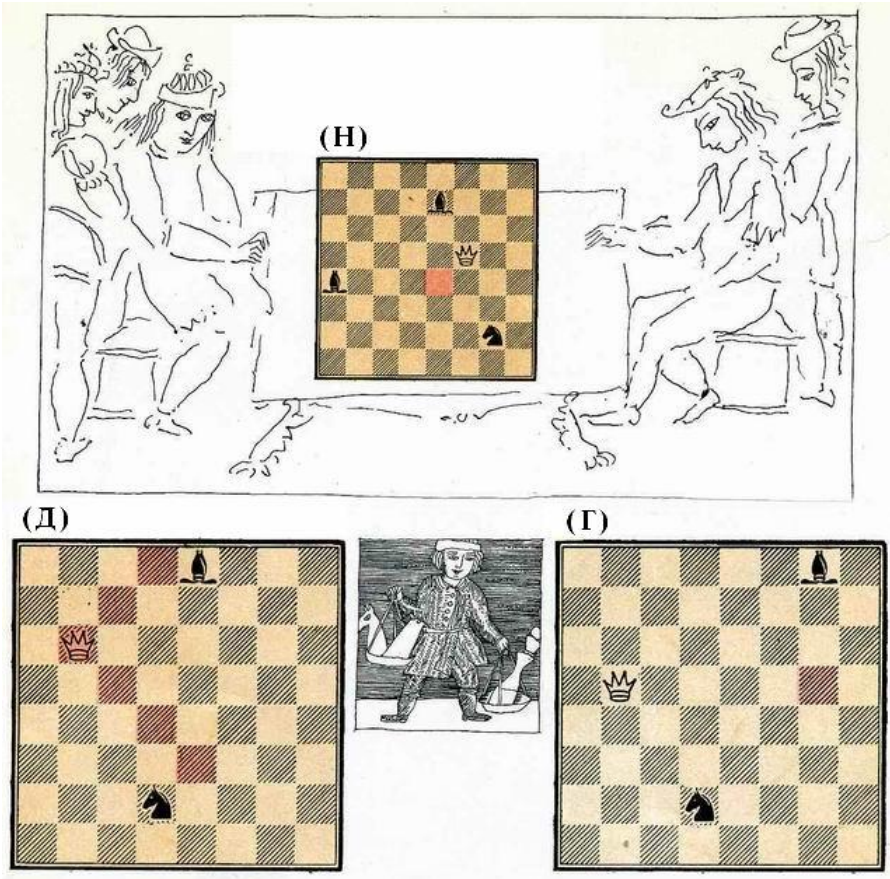
— Вот, ребята, вы увидели, что ферзь ходит, как ладья и как слон,— продолжал дядя Леня.— Он может нападать на ладью по диагонали, а на слона — по прямой линии. В таком случае сам ферзь будет в безопасности.

— Пап, скажи им, сколько других фигур стоит ферзь,— попросил Вадик.

— О, ферзь фигура дорогая! Примерно он равен двум ладьям. Как по-вашему, за сколько легких фигур можно отдать ферзя?

— Наверное, за три…— робко предположил Вася.

— Да, три легкие фигуры примерно равны по силе ферзю. Но только если они хорошо защищены. А если кони и слоны разбросаны по всей доске, каждая из этих фигур в отдельности может стать легкой добычей ферзя. Вот, например, в таком положении **(Н)**.



Белый ферзь становится на поле e4 и нападает сразу на все черные фигуры. А так как черные одним ходом не могут увести их из-под удара, одна фигура гибнет.

(Д) — А здесь каким ходом белый ферзь выигрывает одну из черных фигур?

Вася быстро передвинул ферзя. Но дядя Леня напомнил ему, что руками действовать не следует, и поставил ферзя на прежнее место. Вася покраснел и виноватым голосом тихо сказал, что ферзя нужно поставить на поле d8. Дядя Леня утвердительно кивнул головой.

(Г) — А в этом положении как выиграть фигуру?

— Поставить ферзя на поле d5!—поспешил выкрикнуть Сережа, так как боялся,

что Вася снова первый схватит ферзя. Дядя Леня ничего не сказал и посмотрел на Васю.

— А если пойти ферзем на поле g5?— предложил Вася.

— Вот это другое дело. Поторопился ты, Сережа. С поля d5 ферзь действительно нападает на обе черные фигуры, но там он и сам попадает под удар слона, очередь хода за черными,— они и

съедят белого ферзя.

Помните, я вам показывал, как ладьи и пешки или пешки сами ловят попавшего в угол коня? Ферзь же с этой задачей легко справляется один. На какое поле нужно поставить ферзя, чтобы погиб конь в углу a8?

(В) — На b7,— сказал Сережа.

— И на c6 можно,— добавил Вася, немного подумав.

— И на a7 и на b8!— быстро дополнил Сережа.

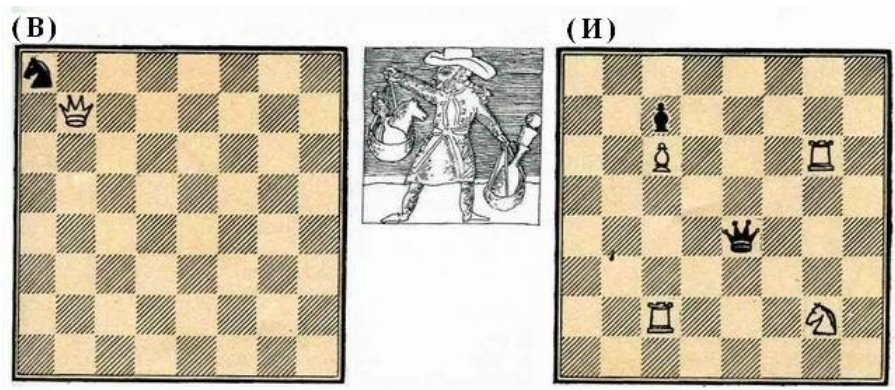
— Правильно. Но ферзь может поймать коня не только в углу, но и на любом поле крайней линии. Вот хотя бы здесь.

Дядя Леня поставил коня на поле e8.

— Как надо играть ферзем?

Сережа опять быстро ответил, что ферзя надо поставить на поле d7. Но дядя Леня показал, что в таком случае конь сможет убежать на поле f6. Тогда Вася сообразил: ферзь должен стать на e7. У Васи даже дух захватило от того, с какой легкостью ферзь ловит прыгучего коня. Папа Вадика поместил коня на поле h3, и Сережа предложил поставить ферзя на поле g3. А когда конь оказался на поле a4, ребята уже не старались опередить друг друга — обоим было ясно, что ферзя нужно поставить рядом с конем. Но не наискосок, а прямо. А потом Сережа спросил, может ли ферзь напасть сразу на две ладьи и съесть одну из них. Ребята узнали, что на пустой доске ферзь двум ладьям не страшен, потому что они сразу встанут на одну линию и защитят друг друга.

(И) Но если свои или чужие фигуры мешают ладьям соединиться, протянуть друг другу руку помощи, тогда под ударами ферзя одна из ладей может погибнуть.



Еще дядя Леня объяснил, что в начале игры ферзю невыгодно выскакивать вперед, так как его всюду подстерегают опасности — ведь каждый захочет уничтожить самую сильную фигуру противника. Зато когда борьба в разгаре, ферзь может нагнать

страху!

Теперь Вася понял, почему пешку, дошедшую до последнего ряда, превращают именно в ферзя — с таким силачом в беду не попадешь!

И если бы ему снова приснился шахматный сон, Вася уже не ломал бы голову над вопросом, в кого превратиться — он конечно стал бы могучим ферзем, чемпионом среди шахматных фигур. И только одного Вася не мог понять — почему дядя Леня сказал, что самый главный на доске король, хотя он и слабее ферзя?

Берегись, Ваше Величество!

В этот день Вадик не вышел гулять во двор, и Вася с Сережей пошли к нему домой. Только они позвонили, как дверь широко распахнулась, и пораженные ребята увидели перед собой короля! На голове его красовалась зубчатая корона, а в руке был знак королевской власти — скипетр. Правда, скипетр почему-то напоминал складной зонтик, а королевская корона была вырезана из обложки журнала «Огонек». И все-таки это был настоящий шахматный король. Что шахматный, ребята сразу догадались, потому что вместо панциря его грудь прикрывала картонная клетчатая доска.

— Добро пожаловать в мое шахматное королевство! — произнес король голосом Вадика и поправил на лице маску деда Мороза.

— А я ферзь! — воскликнул Сережа и, схватив стоявшую в коридоре лыжную палку, напустил на себя грозный вид.

Но в это время из комнаты вышел дядя Леня и сказал, что на сегодня достаточно одного короля, а то как бы ребята не натворили бед, размахивая своим «оружием». Потом, обращаясь к королю, он добавил:

— А ты, Ваше величество, сиди смирно и зонтиком не размахивай, потому что шахматному королю не положено совать нос в пекло. Шахматный король — существо робкое, он любит покой и лишь в самом конце сражения иногда показывает, что

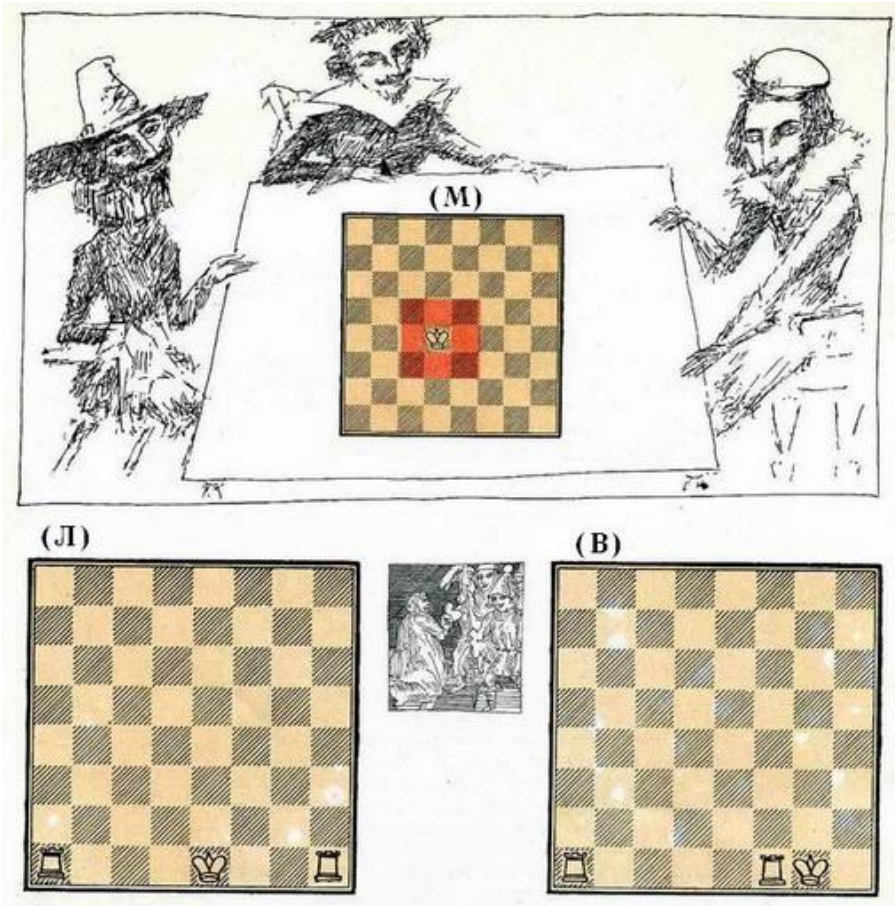
тоже не лыком шит.

Король сел в угол дивана и заскучал, а Вася с Сережей пристроились около дяди Лени. Конечно, и шахматы уже стояли на столе.

— Помните, приятели, как ферзь ходит? Прямо и наискосок во все стороны. Король тоже ходит прямо и наискосок во все стороны, но только на одно поле — шаг у него короткий. По скорости передвижения король не уступает лишь пешке, а за другими фигурами ему не угнаться. Вернее сказать, от других фигур ему убежать трудновато, потому что король чаще спасается бегством, а не преследует неприятеля **(М)**. И все же он самая главная фигура в шахматах, потому что по правилам без короля играть нельзя. Шахматная война ведется для того, чтобы поставить неприятельского короля в безвыходное положение. Тогда — победа! У вас может быть в этот момент сколько угодно фигур и пешек, но если ваш король не в состоянии избежать гибели, вы проиграли. Вот почему король самая главная фигура в шахматах.

Вася и Сережа притихли, пораженные особым положением этой трусоватой, неповоротливой фигуры. А скучавший на диване шахматный король поднялся и голосом Вадика торжественно произнес.

— Король всех главнее. Вот!



Королю, наверное, стало жарко в маске деда Мороза, и он начал снимать с себя королевские доспехи.

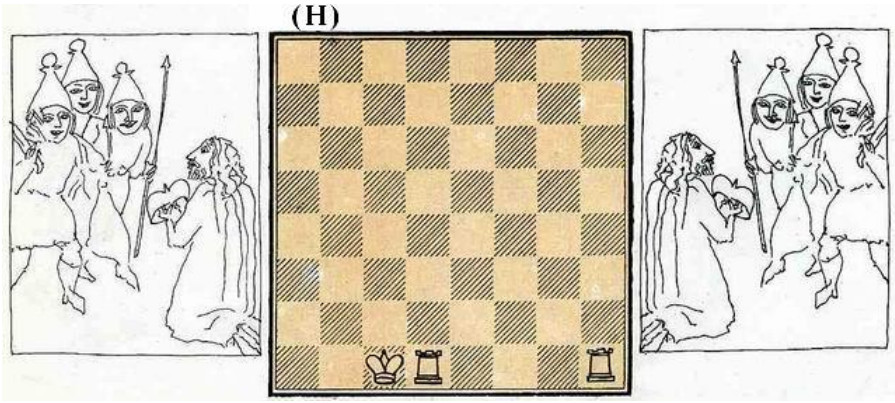
— Что, нелегко быть королем?— спросил Вадика отец. — Да, шахматному королю не позавидуешь. Все время ему приходится ждать неприятностей, того и гляди нападут на него чужие фигуры. И чтобы легче было медлительному королю укрыться в безопасном месте, установили в шахматах такое правило: один раз за всю игру можно сделать рокировку. Вот еще одно трудное шахматное слово — ро-ки-ров-ка. Делается она так…

(Л) Дядя Леня снял с доски все фигуры и только белого короля с белыми ладьями оставил на местах.

Он приставил **(В)** одну из ладей вплотную к королю, а потом король как бы перепрыгнул через нее — так, что очутился по другую от ладьи сторону на соседнем с ней поле. Дядя Леня объяснил, что все это — и движение ладьи, и прыжок короля — считается одним ходом, что рокировку можно делать, если ни король, ни ладья еще ни разу не ходили и если после рокировки король или ладья не попадают под удар неприятельских фигур.

— А в какую сторону можно делать эту… — запнулся на трудном слове Вася.— Эту ро-ки-ров-ку?

— Да, я забыл вам, ребята, сказать — спохватился дядя Леня, — что рокировку можно делать и направо, и налево. Рокировка в сторону ферзя называется длинной рокировкой **(Н)**.



Да вы сами видите, что эта рокировка длинней. Рокировку в сторону короля называют короткой рокировкой. Понятно?

— Понятно!— отозвался Сережа.— А какая лучше — короткая или длинная ?

— Что — короткая или длинная?— спросил дядя Леня, делая вид, что не понимает, и в глазах его мелькнули веселые искорки. Пришлось и Сереже выговорить неудобное слово.

— Рокировка какая лучше — короткая или длинная?

— Ну, это как когда… Рокировать лучше туда, где надежней пешечный заслон, где король будет в большей безопасности.

— А как короля можно съесть?— спросил Вася.

— Король не имеет права стоять под ударом. Поэтому раньше, когда нападали на короля, произносили вслух слово «шах!», что означало «король, берегись!». Шах — по-персидски царь, король. Теперь по правилам говорить «шах» не обязательно, но «шахом» продолжают называть нападение неприятельской фигуры на короля. В таком случае король обязан или уйти, или закрыться от нападающей фигуры. Вот так, например:

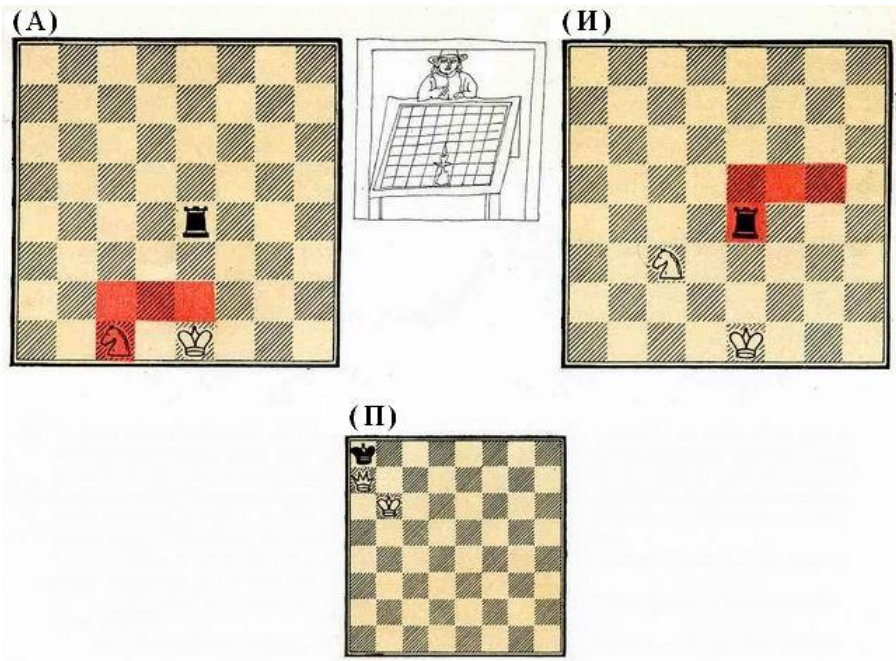
(А) Черная ладья объявила шах белому королю, но ходом коня с поля с1 на поле е2 от шаха можно закрыться. Есть еще способ спасти короля — съесть атакующую фигуру. Вот если бы в этом положении белый конь стоял на поле с3, он мог бы побить черную ладью и спасти **(И)** своего короля. Ну, а положение, в котором король находится под боем и нельзя ни уйти, ни закрыться, ни съесть атакующую фигуру, называется «мат». Смерть королю, конец игре. Нападение на короля и гибель короля — шах и мат.

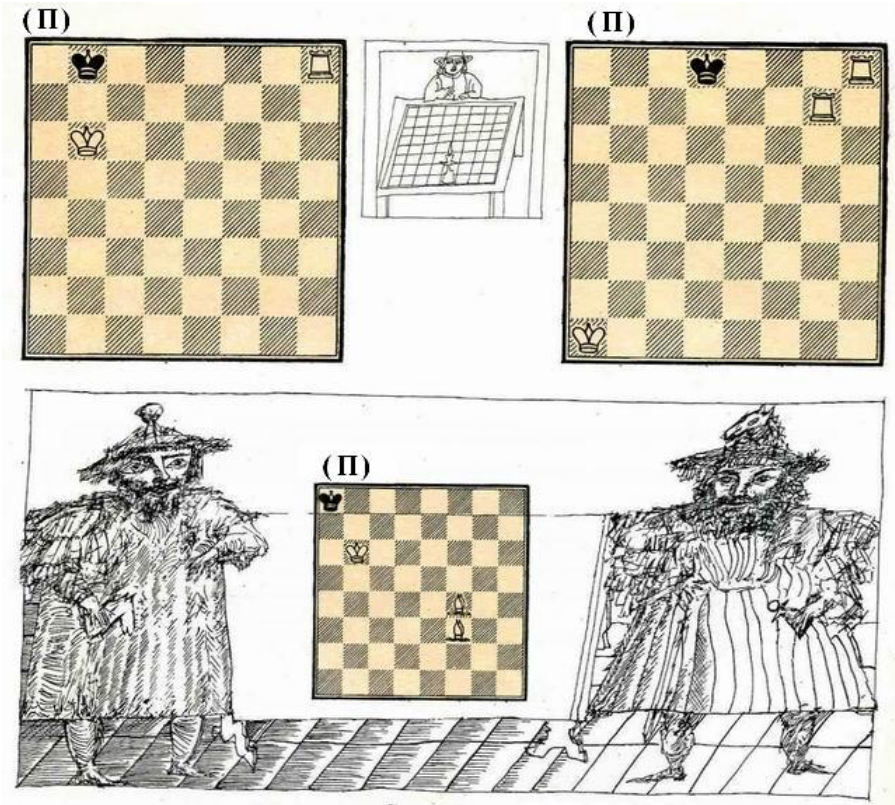
— Шах и мат! Шах и мат! Шах, мат!.. — радостно закричал Сережа. Эти новые слова казались ему очень знакомыми.

— Потому и шахматы называются «шахматы»,— важно заметил уставший молчать Вадик.

— Совершенно верно, профессор,— улыбнулся папа Вадика. — Я думаю, ребята и сами бы догадались. Позиций, где королю объявлен мат, великое множество. Для начала посмотрите некоторые из них.

(П) Дядя Леня начал одну за другой показывать позиции, в которых королю совсем некуда деться.





Вася был очень доволен. Во-первых, он теперь понимал, что означает слово «шахматы». А во-вторых, все, что он узнал об этой интересной игре, получило новый смысл. Мат королю! Мат королю! Ну, берегись, Ваше величество!

Дома Вася долго вспоминал разные матовые позиции, которые показывал дядя Леня, и ему страшно хотелось самому создавать такие положения, самому обрушивать сокрушительные удары на вражеского короля.

Засыпая, Вася тихо шептал «шах и мат, шах и мат… Берегись, Ваше Величество!..»

Тронул — ходи!

Еще в детском саду Вася и Сережа договорились, что вечером они сыграют в шахматы по-настоящему. Теперь-то они уже все правила знают, и пора им начать деревянную войну! Интересно — кто кому поставит мат?

Вася только-только успел поужинать, как раздался длинный, нетерпеливый звонок и появился запыхавшийся Сережа. Он очень торопился и так быстро вытирал ноги, будто вступил в какую-то стремительную пляску.

Глядя на приятеля, заторопился и Вася. Шахматы были расставлены в одну минуту, и началось сражение! Двинулись вперед пешки, запрыгали кони, вышли на свои диагонали слоны, Сережа даже сделал рокировку. А Вася не успел: он так увлекся поеданием неприятельских пешек, что не заметил, как Сережа выиграл у него ладью, а потом и ферзя. Вскоре Сережины фигуры окружили Васиного короля.

— Шах!— возбужденно выкрикивал Сережа.— Еще шах! Берегись, король! Нет, сюда нельзя — по этой линии моя ладья стреляет! И сюда нельзя, это поле бьет конь!

Вася держал в руке своего черного короля и не знал, куда его поставить — все поля кругом обстреливали белые фигуры. Сережа торжествовал.

— Мат! Мат твоему королю! Ты проиграл! Давай сыграем новую. Следующую партию Вася старался играть внимательно. Прежде чем поставить фигуру, он смотрел, не попадет ли она под удар, а когда собирался менять свою фигуру на Сережину, вспоминал, какая фигура больше ценится, и решал, выгодно меняться или нет. Ну, а Сережа после первой победы стал играть слишком быстро и самоуверенно. Ему не терпелось снова дать мат Васиному королю. Вася, конечно, не говорил приятелю «поспешишь — людей насмешишь», но то одна, то другая фигура Сережи попадала под удар и исчезала с доски.

Настала очередь Васи преследовать неприятельского короля. Он нападал на него и так и эдак, объявлял ему шах за шахом, но Сережин король оказался очень вертким, и загнать его в западню Васе никак не удавалось. Казалось, даже собственные фигуры мешают ему расправиться с неприятельским королем. И только когда Вася начал оттеснять Сережиного короля на край доски, отрезая ему выход к центральным полям, стало ясно, что спастись Сереже не удастся. И правда — через несколько ходов король получил мат.

Теперь ребята каждый вечер шли то к Васе, то к Сереже

играть в шахматы. Выигрывали почти всегда по очереди, так что никому не было обидно. Иногда, правда, они спорили из-за того, что кто-нибудь сделает ход, а потом передумает, поставит фигуру на старое место и двинет другую. А то, бывало, и новый ход не понравится — тогда снова «давай, как было…». То Вася, то Сережа брали ходы обратно, и партия так запутывалась, что приятелям приходилось ее бросать и начинать новую. Но они долго друг на друга не дулись, потому что, если долго дуться, не с кем будет играть, а играть очень хотелось.

Вася привык играть с Сережей, а Сережа с Васей, и им казалось, что они играют хорошо. Но как-то заглянул к ним Вадик и тоже сел за шахматы. Он выиграл сначала у Васи, потом у Сережи. Потом снова у Васи и снова у Сережи. И никому из приятелей не удалось ни разу дать мат королю Вадика. Вадик заметил, что ребята разобиделись и надулись, и стал их успокаивать:

— Ничего, не расстраивайтесь. Вы играете только между собой, а я — с папой. Папа сказал, что полезно играть с более сильным шахматистом. А вы к нам ходить почему перестали?

Назавтра друзья позвонили в соседнюю квартиру. Дядя Леня ребятам обрадовался.

— А, чемпионы! Заходите, заходите! Что же вы — узнали, как ходят фигуры, и думаете, что учение окончилось? Нет, братцы, только теперь и начинается шахматная наука! А ну, давайте-ка сыграем! Расставляйте войско.

Первым стал играть Сережа. Он быстро сделал несколько ходов и вдруг увидел, что поставил ладью под удар. Сережа быстро схватил ладью и вернул ее на прежнее место. Дядя Леня нахмурился.

— Нет, нет! Брать ход обратно нельзя. В шахматах такой закон: «тронул — ходи», сделан ход — жди ответа. Даже если видишь, что ошибся, назад ход не бери.

Вася вспомнил, как они с Сережей по очереди меняли ходы и запутывались так, что забывали, где какая фигура стояла. Он подумал, что дядя Леня прав.

Пока Вася думал о том, что больше никогда не будет брать ходы обратно и Сереже не даст, дядя Леня объявил мат Сережиному королю. Сережа хотел сразу же сыграть еще, но Вася запротестовал — ведь теперь его, Васина, очередь!

Впервые напротив Васи за шахматной доской сидел не такой же, как он, мальчишка, а настоящий взрослый шахматист. Вася сначала оробел, но потом увлекся игрой и чуть было не забыл, с кем играет. Он, может, и совсем бы почувствовал себя как равный, если бы положение его фигур с каждым ходом не

ухудшалось. Васе казалось, что у дяди Лени войско гораздо больше и каждая его фигура гораздо сильней такой же Васиной фигуры. Скоро король Васи оказался беззащитным и получил мат в центре доски.

— Что ж, ребятишки, вы оба играете одинаково, — дядя Леня запнулся — одинаково неважно. Как ходят фигуры, вы знаете, а куда им надо ходить, не представляете.

Если армия сидит в казармах, она не очень-то опасна. Фигуры не должны стоять на местах — их нужно вывести на хорошие, удобные позиции и лишь тогда начинать наступление. Поэтому вначале надо развить, вывести как можно больше фигур, а не ходить одними и теми же фигурами по нескольку раз. Легче сначала вывести легкие фигуры— коней и слонов. А чтобы вывести слонов, что надо сделать?

— Открыть им дорогу, — ответил Вася.

— Да, открыть им дорогу — пойти пешками, — уточнил Сережа.

— Верно, — подтвердил дядя Леня, — И лучше всего теми, которые стоят в середине шеренги — пешками «d» и «e». Почему? Да потому, что выдвинутая вперед центральная пешка открывает дорогу и слону, и ферзю. И еще потому, что под прикрытием центральных пешек вы можете свободно маневрировать фигурами. Поняли, как следует играть в начале партии? Расскажи-ка ты, Вася.

— Надо выводить коней и слонов и двигать вперед центральные пешки.

— Правильно. И прежде чем нападать на неприятеля, нужно поставить на хорошие позиции побольше своих фигур и по нескольку раз одной и той же фигурой не ходить.

Вот сколько я вам всего порассказал, а ведь это только начало, только самые первые слова шахматной науки. Но пока достаточно, а то как бы у вас голова кругом не пошла. Следующую порцию получите недельки через две. А пока играйте…

Вася и Сережа ушли от Вадика серьезные, притихшие. Оказывается, в шахматы играть вовсе не так просто и они еще очень мало знают. Но они и сами еще не очень большие…

— Сшибать ластиком легче, да? — улыбнулся Вася другу.

— Ладно уж… Вспомнил… — виновато пробурчал Сергей.

Чья победа? Ничья!

В детском саду и во дворе Вася и Сережа играли вместе со всеми ребятами. Играли в хоккей и снежки, в салочки и прятки, в войну «наших с фашистами». Но у Васи с Сережей было на одну игру больше, чем у остальных дошколят. Этой «лишней» игрой стали шахматы. Если бы в детском саду был хоть один комплект шахмат, Вася и Сережа не держали бы в тайне свое увлечение и охотно рассказали бы другим ребятам о новой замечательной игре. Но в саду шахмат не было, и большинство ребят, наверное, даже не знало, что это такое. Хотел Вася принести свою доску с фигурами, но мама не разрешила. Потому и получилось, что Вася с Сережей играли в шахматы только друг с другом или с Вадиком. И уж совсем редко с дядей Леней.

(Г) Вася замечал, что после того как он или Сережа выигрывает какую-нибудь фигуру, перевес начинает быстро увеличиваться — сил становится больше, а чем больше сил, тем легче преследовать ослабевшего врага. Но однажды произошел такой случай: Васе удалось выиграть у Сережи целого ферзя. Правда, за ферзя у Сережи сначала были слон и конь, но Вася одну за другой сбил эти легкие фигуры и остался с лишним ферзем. Вася побил ферзем черную пешку f7, чтобы потом дать мат Сережиному королю. Сережа схватился за короля, собираясь им куда-нибудь пойти. Он всегда очень быстро хватался за фигуры, а потом оказывалось, что ходить ими невыгодно. Сережа даже иногда садился на свои ладони, чтобы, как он выражался, руки не думали быстрее головы.

Но на этот раз Сережа на своих руках не сидел — все равно проигрыша не избежать. Держит Сережа в руке черного короля, а пойти им некуда — все поля бьет Васин ферзь. И пешки черные заперты — ходить ими нельзя.

— А мне ходить некуда… — тихо проговорил Сергей, растерянно глядя то на доску, то на Васю.

— Значит, ты проиграл! — решительно заявил Вася. — Следующим ходом я тебе поставлю мат.

— Но ход-то мой, — неуверенно возражал Сережа. — Должен же я сделать ход…

— Мат тебе и все! — махнул Вася рукой. Но приятель не соглашался.

— Пока мата нет. Ты же не имеешь права делать два хода подряд!

Никто из друзей не хотел уступать. Но не спорить же целый вечер? Решили ребята спросить у дяди Лени — как тут быть?

Вася, уверенный в своей правоте, осторожно нес доску с фигурами, а Сережа пошел вперед и позвонил в дверь. Дядя Леня очень удивился, увидев Васю с расставленными шахматами в руках.

— Зачем ты шахматы тащишь? У нас свои имеются.

— Это мы играли. Видите, какое положение? У меня ферзь лишний…

— А мне ходить некуда…

Вася с надеждой посмотрел на дядю Леню:

— Чья тут победа?

— Ничья! — последовал неожиданный ответ. И тут же дядя Леня добавил:

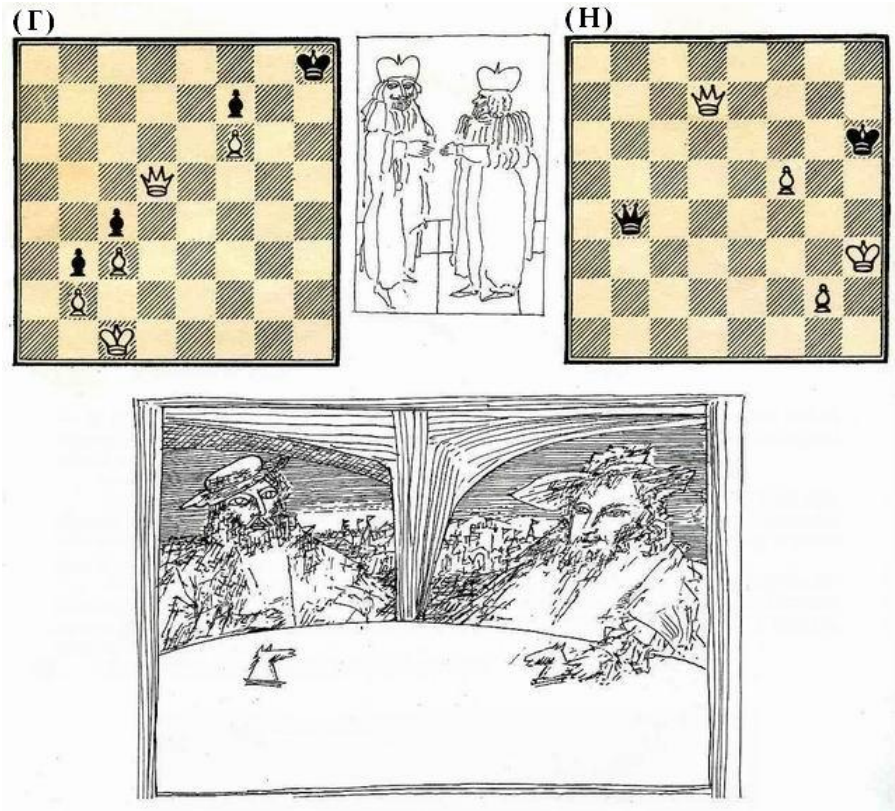
— Я вам этого еще не говорил — боялся, что запутаетесь, но в шахматной войне, кроме побед и поражений, бывают и ничьи. В любой момент можно считать, что партия ничья, если оба партнера на это согласны.

— А я не согласен! — заявил Вася.

— Погоди, не перебивай. Бывают ничьи, на которые никакое согласие не требуется. Если мой король при любом ходе попадет под удар, а других фигур у меня нет или они заперты и при этом противник не дал шах, то считается, что моему королю пат и партия закончилась вничью.

Вот у вас тут как раз патовое положение. Обидно, конечно, с лишним ферзем соглашаться на ничью, но ничего не поделаешь — такой уж в шахматах закон. Нередко шахматист из плохого положения спасается тем, что вынуждает противника сделать ему пат. Вот посмотрите.

Дядя Леня быстро расставил фигуры так **(Н)**:



У белых две лишние пешки, и они, казалось бы, должны выиграть. Но очередь хода за черными, они ходят ферзем на поле h4. Видите, ставят ферзя под бой, жертвуют его, но зато создается патовая позиция, и черные добиваются ничьей. А не брать черного ферзя белые не могут — королю некуда отступать.

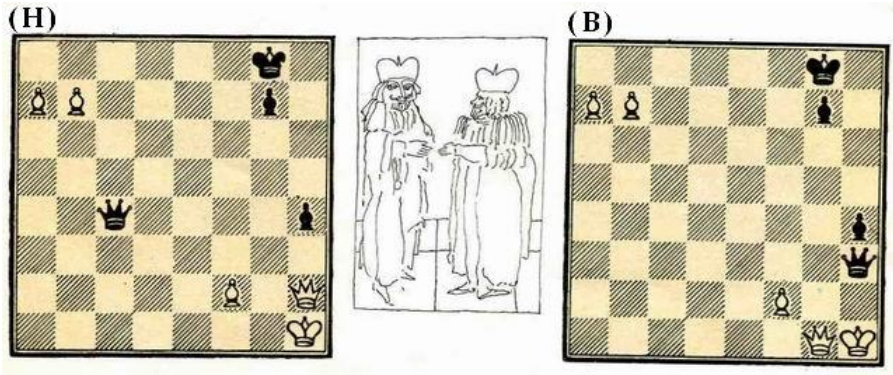
Тут из другой комнаты выглянул Вадик.

— А вы про пат не знаете? У-у, это такая хитрая штука! Когда загоняешь чужого короля на край доски, чтобы дать мат, нужно смотреть в оба — того и гляди, вместо мата получится пат!..

— А еще ничья бывает, когда дается вечный шах, — продолжал дядя Леня. К вечному шаху **(Н)** тоже стремится тот, у кого дела плохи. Вот, смотрите.

— Белые пешки вот-вот превратятся в ферзей. Но у черных находится неожиданное спасение.

Дядя Леня поставил черного ферзя на поле f1 и показал, что, после того как белые **(В)** закроются от шаха ферзем, черные дадут шах на поле h3.



Белые снова закроются ферзем на h2, а черный ферзь опять даст шах на f1, и так без конца.

— Вот вам и вечный шах! Можно иметь лишние пешки и даже фигуры, а победы не добиться. Например, если у вас остался король и слон, а у противника один король — это тоже ничья. Король со слоном или с конем и даже с двумя конями не могут объявить мат одинокому королю. В таких случаях сразу соглашайтесь на ничью, не мучьте себя и других. Понятно?

— А теперь, друзья, — продолжал дядя Леня, — отправляйтесь-ка гулять. А то вы с этими шахматами, наверное, совсем мало на воздухе бываете. Так никуда не годится! Если редко будете гулять, перестанете гонять мяч и шайбу, у вас и голова откажется соображать. Тогда уж вам с хитрыми шахматными фигурами никак не управиться. А тот, кто дружит с лыжами, ловко катается на коньках, тот и на шахматных дорожках не заблудится. Все знаменитые шахматисты, гроссмейстеры, как их называют, много занимаются физкультурой. На зимней лыжне часто можно встретить Ботвинника и Петросяна. Спасский хорошо плавает и играет в теннис. И все они добивались замечательных побед за клетчатой доской, были чемпионами мира по шахматам. Так-то, приятели. И смотрите, чтоб в следующий раз приходили вот с таким румянцем. — Дядя Леня приложил растопыренные пальцы к своей щеке, показывая, какой величины должен быть румянец у Васи и Сережи.

Не числом, а умением

Вася долго еще вспоминал позицию, которую показал дядя Леня. Позицию, где черный ферзь, самая сильная фигура, добровольно шел на гибель. Белые съедали этого ферзя, получали огромный перевес… но выиграть не могли. Выходит, не всегда так уж важно, сколько у кого фигур. Значит, не всегда в шахматах бывает «как всегда», а случаются здесь удивительные вещи — настоящие чудеса!

Васе очень хотелось самому сделать какое-нибудь шахматное чудо, придумать что-то необыкновенное. Теперь он, когда играл с Сережей, делал ходы не так робко и старательно, как прежде. Он хотел во что бы то ни стало добраться до неприятельского короля и оставлял под боем пешки и фигуры… И проигрывал. После каждого проигрыша Вася убеждался, что нельзя забывать, какая фигура сколько «стоит». Но все же Вася продолжал искать свою шахматную сказку — ведь именно в сказках случаются необыкновенные приключения!

А тут как-то прибежал к Васе Вадик и, едва сдерживаясь, чтобы не закричать, проговорил:

— А я какой интересный мат знаю! Ух, красота!

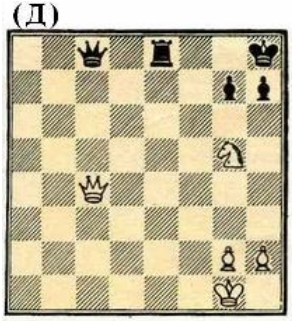
(Д) И Вадик принялся расставлять фигуры.

— Кто, по-твоему, здесь выигрывает, если ход белых? Думаешь, черные? У них ведь фигуры посильней… А вот и нет — выигрывают белые!

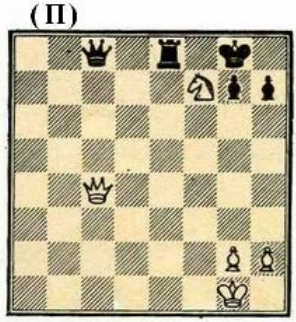
Вадик пошел конем на поле f7 и объявил шах черному королю. Потом он сделал **(П)** ход за черных — королем на поле g8 и пояснил, что этот ход единственный.

(Б) Следующий ход Вадик сделал конем на поле h6 и снова объявил шах.

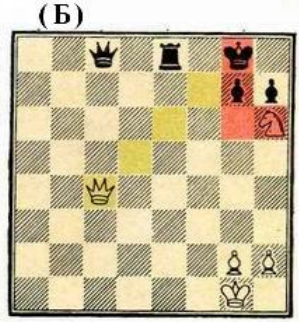
(Д)



(П)



(Б)

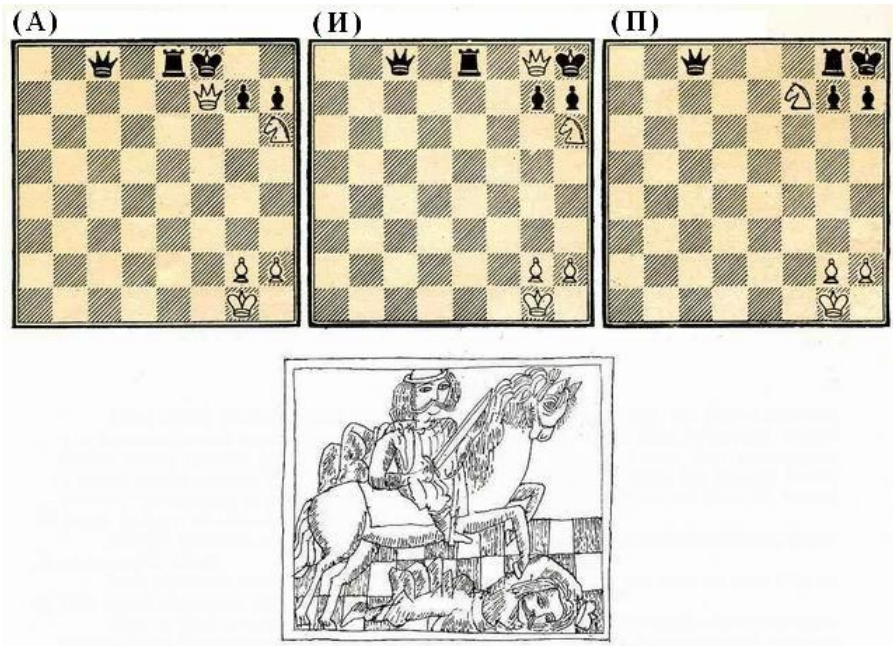


Вася хотел было побить назойливого белого коня пешкой, но Вадик показал, что в таком случае король остается под шахом

ферзя. А когда Вася потянулся, чтобы съесть ферзя черным ферзем, Вадик напомнил, что и конь дает шах. Вася растерялся, а Вадик важно объяснил, что это двойной шах и, так как сразу съесть две фигуры невозможно, приходится уходить королем. А куда? Если король шагнет на поле f8, белый ферзь пойдет на f7 **(А)** — под защитой коня — и даст мат.

Значит, остается ход королем в угол. И тут Вадик с треском поставил белого ферзя **(И)** на поле g8. Шах!

Вася удивился и побил ферзя ладьей. Тогда Вадик переставил коня на поле f7 и во весь голос закричал: «Мат! Мат тебе!» **(П)**.



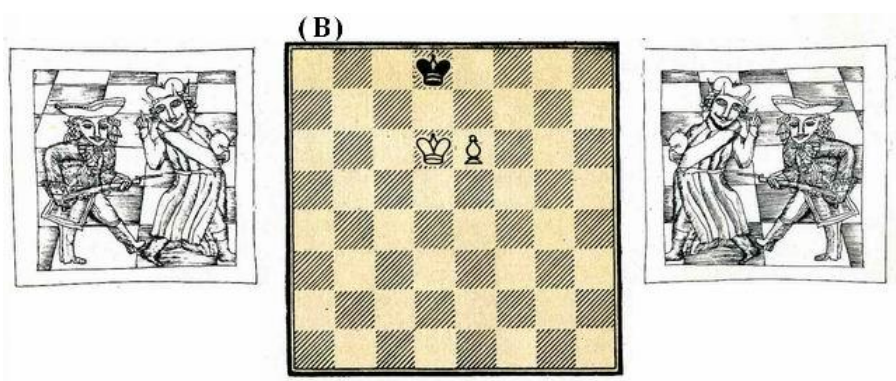
Вася не стал говорить, что мат не ему, что он эту партию не играл,— уж очень красивым было положение, где один конь победил целую армию. Вася подумал, что все-таки не напрасно он ждал шахматных чудес.

Король в поход собрался

Васе очень нравилось нападать на неприятельских королей, объявлять шахи, грозить матом, загонять самую главную вражескую фигуру в безвыходное положение. Но когда в опасности оказывался его собственный король, Васе становилось не по себе. Он чувствовал робость и даже удовольствия от игры получал тогда меньше. Поэтому Вася старался укрывать своего короля в безопасное место и оберегать его покой. Но Вася стал замечать, что к концу партии, когда на доске уже совсем мало фигур, королю невозможно оставаться в сторонке — без него никак нельзя обойтись.

И вообще в конце игры дел у короля хоть отбавляй. И свои пешки защищать надо, и на чужие нападать. Оказывается, чем ближе находится король к месту решающей схватки, тем лучше. В конце партии наступает время, когда робкому королю нужно сказать: «Ваше Величество, довольно прятаться, пора выходить на простор!». К тому же теперь королю легче собраться в далекий путь, потому что на доске остается мало грозных фигур, которые могли бы на него напасть.

Вася теперь знал, что в конце партии часто возникает положение, когда ни у кого нет достаточно сил, чтобы успешно атаковать неприятельского короля и дать ему мат. В таких случаях нужно стараться довести свою пешку до последнего ряда и превратить ее в ферзя. А с лишним ферзем уже не трудно захватить чужого короля и добиться победы. Только вот провести пешку бывает нелегко. Получилась как-то у Васи с Сережей такая позиция **(В)**:



Вася смело двинул пешку и объявил шах Сережиному королю. Тот встал перед пешкой — на поле e8. Вася пошел королем на e6 — не оставлять же на съедение свою проходную

пешку, которая вот-вот превратится в ферзя! Но тут Сережа хлопнул от радости в ладоши и воскликнул: «Пат»! Действительно, черному королю ходить было некуда.

Сколько ни играл Вася, всегда и он, и его противники превращали пешку, дошедшую до последнего ряда, в ферзя. Но почему же по правилам можно ставить любую фигуру? Значит, бывают такие положения, когда вместо могучего ферзя выгодно поставить коня или ладью? Этот вопрос долго не давал Васе покоя. Пришлось снова обращаться к отцу Вадика.

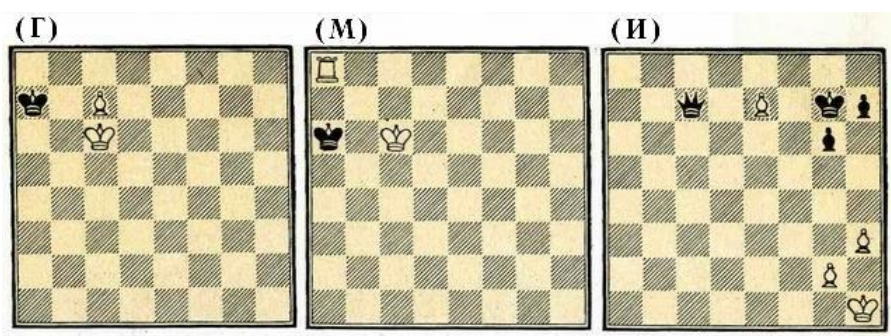
— Ну, ясное дело — раз есть правило, им пользуются, — сказал дядя Леня. — Только позиции, когда лучше поставить не ферзя, а более слабую фигуру, встречаются не так уж часто. Посмотрите на первую позицию **(Г)**. Ход белых. Как дать мат кратчайшим путем?

Сережа выхватил из кучки лежавших на столе фигур белого ферзя и хотел поставить его на доску, но, встретив предупреждающий взгляд дяди Лени, положил ферзя обратно, а руки засунул под себя.

— Правильно, Сережа, — улыбнулся дядя Леня, — поспешишь — людей насмешишь. Если поставить ферзя, черным будет пат. В какую же фигуру нужно превратить пешку?

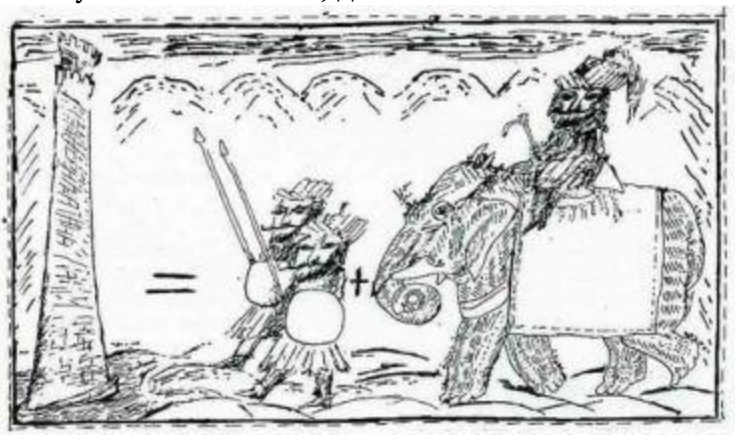
(М) — В ладью! — быстро ответил Вася, обрадовавшись своей догадке. — Тогда у короля будет один ход, а потом ладья даст мат!

(И) — Вот видите, оказывается, не всегда выгодно превращать пешку в ферзя, — сказал дядя Леня. — А вот другой пример. Ход белых. Они могут поставить пешку на последний ряд и превратить ее в фигуру. Но в какую?



— В коня! — На этот раз Сережа опередил Васю, и ему не пришлось смущенно прятать руки под себя — ответ был правильный. Вася тоже увидел, что если поставить ферзя, фигур станет поровну, а если возьмешь коня, он сделает «вилку» — шах черному королю с нападением на ферзя — и белые останутся с лишней фигурой.

…Дома Вася долго еще вспоминал, как пешка стала конем, и как неожиданное превращение сразу изменило ход борьбы. Ему хотелось кому-нибудь показать эту необыкновенную позицию. И многие другие чудеса, которые происходят на клетчатой, как кепка клоуна Олега Попова, доске.



Пусть все ребята узнают

Словно живые, возникали перед Васей участники деревянной войны, герои увлекательных шахматных приключений.

Вот четко, по-солдатски чеканят шаг ладные, круглоголовые пешки. На квадратном поле боя они самые маленькие. Но отважные пешки никого не боятся и никому не уступают дорогу. Ни шагу назад, только вперед! — как бы говорят эти бесстрашные бойцы. Что ж, что пешки меньше и слабей других фигур, зато когда они вместе, плечом к плечу, идут в наступление, многие шахматные силачи спасаются бегством. И оборону пешки держат стойко, защищая друг друга. За их крепкими рядами в безопасности чувствуют себя короли. Из-за пешечных заслонов прицеливаются дальнобойные слоны, выскакивают лихие, верткие кони. Даже могучий ферзь в минуту опасности готов укрыться за маленькими, смелыми пешками.

А вот мчатся быстроходные, но немного неуклюжие ладьи. Им нужен простор, свободные линии. В тесноте ладьям не развернуться, и кажется, что они все время требуют — с дороги! Ладьи сильные фигуры, но особенно сильны они, когда поддерживают друг друга. Уж если две объединившиеся ладьи захватят открытую линию или ворвутся в тыл к неприятелю — берегись! Все сметут они на своем пути!

Тут Вася вспомнил, что шахматные слоны защищать друг друга не могут, потому что с начала и до конца сражения один из них ходит по белым полям, а другой по черным. Васе даже стало жалко этих совсем непохожих на настоящих слонов стройных воинов, которым по шахматным правилам нельзя вступаться друг за друга. Но зато слоны могут объединиться для наступления и обстреливать неприятеля сразу по белым и по черным диагоналям! Выходит, и слонам дружба нужна!

С удовольствием представил себе Вася коней. Без этих удивительных скакунов шахматы были бы слишком прямолинейными, ровными. А неукротимые, отчаянные кони могут все перевернуть вверх дном! Да еще эти неожиданные нападения — «вилки», от которых не убежать и не закрыться. Да, конь — резвая фигура, и смотреть за ним нужно в оба…

А ферзь? Об этом шахматном генерале Вася думал с уважением и некоторой опаской: уж больно ферзь силен и грозен, страшно его потерять из-за какой-нибудь оплошности. А когда ферзь хозяйничает на доске, какими слабыми, беззащитными кажутся другие фигуры!..

Как живой возникал в Васином воображении неповоротливый

король. С виду он высокий и худой, а передвигается как неуклюжий толстяк — еле-еле. А то и вовсе усядется в тихом местечке за спиной у пешек и посматривает, как другие за него воюют. Разве ж это честно? Только ничего тут не поделаешь — без короля играть в шахматы нельзя, и все фигуры должны защищать Его Величество. Такие уж тут правила. И еще Вася подумал, что король все же бывает симпатичным — когда в конце игры выходит из-за укрытия и смело спешит на помощь своим солдатам-пешкам. На такого расхрабрившегося короля и смотреть приятно!

Какие разные фигуры шагают, скачут и мчатся по шахматной доске! У каждой свои привычки, свои вкусы, чуть ли не свое лицо, хотя на самом деле только у коней есть морды, а у других фигур никакого лица не увидишь. Да, разные эти фигуры. Но все вместе они составляют замечательную игру!

И тут Вася подумал, что нехорошо они с Сережей поступают — будто прячут от других ребят из детского сада свою новую забаву. Ведь другим ребятам тоже, наверное, было бы интересно.

Утром в саду Вася долго шептался с Сережей. Потом они вместе подошли к воспитательнице Нине Алексеевне. Сережа был посмелее и начал первый.

— Нина Алексеевна, почему у нас в саду нет шахмат?

— А зачем они нам? — удивилась воспитательница.

— Это так интересно! — выпалил Вася. Ему стало обидно, что Нина Алексеевна равнодушна к самой лучшей игре.

— Но кто же будет учить этой игре? — возразила Нина Алексеевна. — У нас никто из воспитателей в шахматы не играет.

— Мы будем учить!— смело заявил Сережа.

— Да, мы с Сережей, — поддержал друга Вася.

Нина Алексеевна удивилась еще больше. Она посмотрела на Сережу, потом на Васю. Потом снова на Сережу и опять на Васю. Постепенно строгое лицо воспитательницы расплывалось в улыбке.

— Значит, вы умеете играть в шахматы и хотите, чтобы все ребята научились?

— Да, это всем интересно, — уверенно сказал Сережа, а Вася молча закивал головой.

— Что ж, — подумав, проговорила воспитательница, — пожалуй, можно попробовать… Я как раз видела недавно шахматы с большими фигурами — сразу всем ребятам будет видно, как идет игра. Ты, Сережа, и ты, Вася, будете преподавателями. А в помощники вам мы найдем кого-нибудь из взрослых, — пошутила Нина Алексеевна.

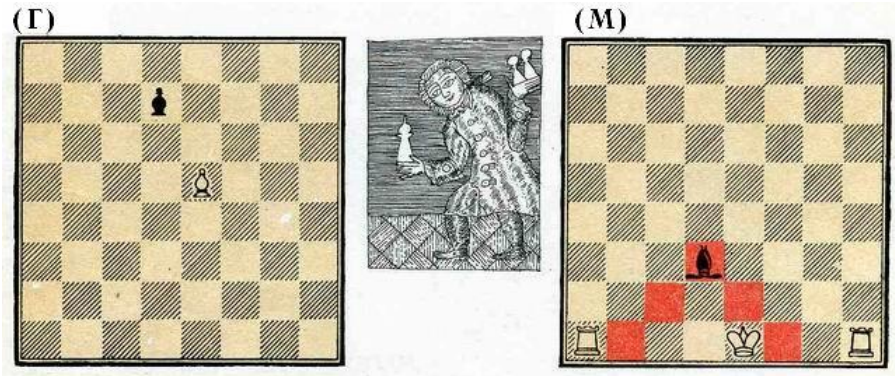
Вася с Сережей были очень довольны. Они ясно представляли

как, наигравшись во дворе, ребята соберутся в большой комнате, а они, Вася с Сережей, будут рассказывать об удивительной шахматной стране, где деревянные фигурки ведут между собой игрушечную войну.

Пусть все ребята узнают, как это интересно!

Приложение

О двух правилах игры авторы не рассказали в тексте книжки, считая, что они могут оказаться трудными. И хотя на первых порах можно обойтись и без них, когда-нибудь их изучить все равно придется. Поэтому авторы решили объяснить здесь эти правила — «на всякий случай». Первое правило касается пешки.



(Г) *Взятие на проходе.* Если пешка противника, делая ход на два поля, проходит мимо поля, битого вашей пешкой, то эта последняя может ее взять.

Взятие происходит так же, как если бы пешка пошла на одно поле и стала под бой вашей пешки. Взятие это не обязательно, но считаться с его возможностью должны обе стороны.

Наконец, взять пешку на проходе можно только сразу, своим ответным ходом. На следующем ходу это право утрачивается.

Как видите, правило нехитрое, но если что-нибудь осталось неясным, то вам поможет диаграмма.

(М) *Рокировка через битое поле.* Король не имеет права рокироваться, если для этого он должен пройти через поле, битое неприятельской фигурой.

Не ошибитесь: ладья при рокировке может проходить через битое поле. Это запрещается только королю. В положении на последней диаграмме белые могут рокировать в длинную сторону, а в короткую — не могут.